PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.11




電撃文庫
FIGHTING CLIMAX
ファイティング クライマックス
© SEGA © 2014 KADOKAWA アスキー・メディアワークス



PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.11



Vita企划

押上“阳寿”挑战的作品

一窥《俺尸2》制作人桝田省治的原点 2



Vita动态

PS+俱乐部 6

DLC天国 8

便携游戏新体验

PSV开学购买指南 10

PSV新作发售表 14

Vita劲作

无头骑士异闻录

三足鼎立 巷道V 15

鼠的世界 20

失忆症 世界 24

乐高霍比特人 30

黄金时代 光鲜记忆 39

乐高幻影忍者 机械忍者 43

幻想英雄 无名遗产 49

讨鬼传 极 56





Vita攻略

尸体派对 驭血 70

失落次元 78

东京新世录 深渊行动 92

超次元动作 海王星U 109

俺尸2 跨越俺的尸体前进吧 122

真·流行之神 148

限界凸记 萌录编年史 161

自由战争 183

光之子 207



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

文 胧月 美编 sienna



押上“阳寿”挑战的作品
——一窥《俺尸 2》制作人桝田省治的原点

2014年7月17日，久别15年的系列新作《俺尸2 跨越俺的尸体前进吧》终于发售。这是描写被种下“短命”与“绝后”两大诅咒的一族的和风RPG，角色们重复着世代更替，逐步强化一族的战力，新颖的系统为人称道。第一作于1999年发售，当时并未创下销售佳绩，不过凭借玩家间的口碑和怀旧下载版的发售，最终大幅刷新销量，包括下载版在内总销量突破50万。本作在2011年又推出PSP重制版，抓住了一批久闻其名而苦于不得亲近的新玩家。

《俺尸2》可谓玩家望穿秋水的续作，其游戏设计者桝田省治，以制作大量高独创性的作品而闻名。这次的长篇采访将围绕游戏以及桝田先生自身进行一系列提问，让我们一边听取《俺尸2》的制作秘闻，一边了解桝田先生作为制作者的思考方式和立场，桝田的拥趸们务必一读本稿。

桝田省治



除“《俺尸》系列”外还推出过《天外魔境Ⅱ》、《琳达立方》等名作，近年来作为小说家活跃在写作领域，发表了“《新鬼夜鸟子》系列”和《邪马台国战记 圣战少女：遥》等作品，在《俺尸2》中也有名为“夜鸟子”和“遥”的角色登场。

《俺尸 2》的独创性

——这次要拜问的不但是《俺尸2》内容本身，还包括《俺尸2》计划的独创性以及桝田先生自身的一些情况，可能会问得比较琐碎，希望您能配合。

桝田省治（以下简称“桝田”）： 独创性？我倒觉得很普通。

——毕竟是跨越15年的续作，仅此时间跨度就已经很罕见了。当《俺尸2》的企划通过后，就在推特上发动玩家积极参与，也算是不走寻常路的制作方式了。

桝田： 原来如此，被你这么一说倒的确是这么回事。

——首先我想请教一下制作《俺尸2》的经过，桝田先生是从什么时候开始构想《俺尸2》的呢？

桝田： 大概是初代《俺尸》推出后的一年左右。当时Mars（注：桝田领导的游戏制作&企划公司）的主页还在，有一名玩家自发地在主页论坛上发起“《俺尸》一周年忌”，这次网络活动搞得非常热闹，我心中也涌起了对玩家们的感谢之情（笑）。

——原来如此。

桝田： 我本人是不太喜欢制作续作的，但既然有人这么喜欢，那么我何不盛情难却地为他们而制作呢？然后就开始考虑如果决定要做，什么样的形式和方向才行得通。我想应该是《俺尸》推出一年左右的光景，没错了。不过我也明白，那些要求推出续作的玩家所希望看到的，是一款世界观和系统都沿袭初代的正统续作，既然是回馈作，那么我就完全把精力投入到该方向上。总共大概构思了三四种方案吧，包括以未来世界为舞台在内。

——我记得以前Mars的官方网上登载着“疑似俺尸2的企划书”，那就是您的构想资料吗？

桝田： 那不是，另有一份更为详细的未公布资料。实际上《俺尸2》的剧本在同期已经基本完成，成品顶多就是替换了个把登场角色，所以当时其实已经有了比企划书更进一步的规格书了。我把资料拿给Alfa System的佐佐木君（注：佐佐木哲哉，负责开发《俺尸》的Alfa System公司社长，桝田的最佳盟友之一），让他预估了一下本作的预算，然后提交给SCE。

——都已经到了这个程度了，为什么企划当时没有通过呢？

桝田： 细节上的前因后果记不太清了，但当时SCE的方针是不制作只局限于日本市场的游戏，以此为原因拒绝了我们一回。后来又提出在PSP上推出，但SCE方回话建议我们推出初代的怀旧下载版。

——原来如此。尽管这样，《俺尸2》的提案还是一直在推进的是吗？

桝田： 是的。因为SCE一直没能给予期望的答复，我们也考虑过挂Alfa System的商标。佐佐木君为此事辗转奔走，但最后还是没能集齐开发资金。

——这真是太遗憾了。

桝田： SCE不肯发行未免可惜了商讨已久的企划，于是我们又商量是否可由SCE买下版权，以提供开发资金。这些交涉活动大概是五六年前的事情吧。

——果真一路坎坷。

桝田： 为了版权购买一事，我们调查了怀旧下载版的销量、游戏知名度以及品牌价值，最终得出一个远超预想的天文数字，心想这么多钱SCE怎么可能付给我们啊（苦笑）。

——对方也许会说“既然这么有价值，你们就自己去做啊”。

桝田： 没错（笑）。事实上SCE社内的确出现了这种意见，多次就版权购买持迟疑态度。

——嗯嗯。

桝田： 就在这时，我听说了PSV即将推出的消息。那是PSV自身性能尚未确定的微妙时期，所以决定先在PSP上推出重制版，再根据其销售成绩决定是否在PSV上推出《俺尸2》。这是很符合日本人做事习惯的解决方法，正式决定制作《俺尸2》差不多也是从那时开始确定的吧。

——可是“不制作只局限于日本市场的游戏”这一方针，似乎比当时更加适合今天的市场环境，SCE为何事到如今又同意了《俺尸2》的企划呢？

桝田： 这点我也不太清楚（笑）。不过从某个节点开始，SCE方的方针明确产生了变化。另外，初代《俺尸》的制作人员大多出人头地，他们的协力斡旋也是方案得以通过的重要原因。刚才说的《俺尸》版权购买方案，也是金子孝弘先生作为交涉门路来活动的。他当时在SCE的子公司Contrail工作，是《俺尸》的出品人，我就拜托他在SCE内部多多周旋，让《俺尸》在脱离SCE的环境下制作。

——看了官网上《通向续作之路》的文章，能感觉到SCE方对《俺尸2》有种奇妙的热情。

桝田：初代《俺尸》的制作组成员如今都混成了科长、部长，这也导致《俺尸》的品牌价值火箭式上升，再加上我又在恰到好处的时机再次提出方案。据说SCE中由这些部长或科长层来决策时机是否成熟，是否能放手去干。

自由度太高带来的问题

——几经曲折终于提上日程的《俺尸2》，桝田先生在作为续作的本作上主要有哪些考量呢？

桝田：其一是刚才说的，不必刻意求变。玩家对《俺尸2》的期待是基于《俺尸》的正统进化基础之上，并不需要一个完全标新立异的新作。画面上的进化是必须的，其他变更点则主要参照玩家们的反馈，以及前作制作得不太贴心的地方进行调整。

——“制作得不太贴心的地方”，是否是指玩家初期不知道怎么进行游戏？

桝田：是的，有这部分要素，这借由设置引导角色“小鼬”解决了。初代《俺尸》里其实只要按下操作指令也都能看到说明，说明里放不下的细节也都收录在“当主心得”里，方便以后在流程里随时查看。即便如此，还是有大量反馈意见说游戏太难，所以《俺尸2》干脆设置一个指令，只要按了它就能解决所有问题。



——只要跟随小鼬的提案下达指令，就没什么障碍了，有点像委任AI的托管模式。

桝田：小鼬的名字和日语里的“教练”谐音。

——设置小鼬这样的角色，其目的是为了迎合如今这种难以接受高难度游戏的时代背景吗？

桝田：不是，这仅仅是出于《俺尸》玩家的反馈。那些喜欢《俺尸》的人也认为刚接触游戏时比较无所适从，当然，如果新作也做成这样，喜欢前作的人会乐于去反复试验，但这毕竟只能满足已经熟练前作的玩家。还有很多人应该在游戏初期就放弃了的。

——原来如此。

桝田：总得来说还是挺难的，《俺尸》这种赋予玩家高自由度的游戏，所以在这部分的改良上的确考虑了许多。

——但是制作了这种自动化的部分后，那些想通过反复尝试去逐步了解游戏的玩家该怎么办呢？

桝田：小鼬的建议说到底只是“最简单的方法”，玩家并不一定要严格遵照执行。玩家仍然可以采取其他行动方式，不会压抑其个性。实际上，游戏内经过时间不到两年，我想大家就不会对小鼬言听计从了，虽然照着她的说法去打的确很省心。在选择交神仪式的对象时，老实按小鼬的提示选倒的确非常精确。

——小鼬提示的交神对象真的如此精确吗？

桝田：是的。她会对玩家持有的奉纳点和交神可能的神明进行反复模拟，得出最好的结果，基本上是正确的提案。

——我还以为只是单纯地选择与奉纳点相近的神明，原来搞错了（汗）。

桝田：小鼬很努力地在为你们调查哦（笑），有时会推荐一些出乎玩家意料的对象。

《俺尸》的叙事手法

——《俺尸》在故事上是第一人称视点的游戏，外部故事的叙述方法说到底只是辅助性质，由玩家来说明当前状况。

桝田：剧情以玩家自己的故事和玩家自己的历史为主轴。

——“玩家=剧中主人公（一族）”的故事表现手法，还是因为执着于游戏这种载体形式吗？

桝田：嗯……倒不是主观上的执着，而是因为最适合《俺尸》。



——最适合？

桝田：对。刚才说过，这是玩家自己的故事。综合考量玩家能做什么、不能做什么的结果，就成为今天大家看到的《俺尸》，仅此而已。《俺尸》里的固定剧情其实在游戏正式开始前就讲完了，之后就是让玩家自己以现在进行时去推进故事。

——原来如此。

桝田：当然，玩家通过一族生存的时间轴来讲述故事时，其实我们也可以设置绵密的故事分支来表现“玩家自己的故事”，但这样的工作量是惊人的。因此《俺尸》并未这么做，游离于一族生存的时间轴外，即从“过去发生的故事”展开序幕。这样的手法并不罕见，比如推理小说就经常先开篇发生一起杀人事件，然后由主人公慢慢往前追溯凶手的杀人动机。“其实凶手有着不为人知的童年”，“看似毫无瓜葛的陌生人实际上是大学同学”这样。

——您认为这是不妨碍玩家自己编写故事的最佳叙述手法。

桝田：是的，所以《俺尸》里的实时故事始终是玩家视角。好不容易培养了一个继承下任当主的孩子，却在元服前被杀掉了。又或者以为死掉了，母亲却用反魂仪式将他复活，这就组成了“玩家的故事”。不过是否切身体会这些故事，则是由玩家决定了。有些人会哭得感天动地，有些人虽然知道该系统却轻描淡写地一带而过。

——我想正是因为有许多人能感受到这是自己的故事，才催生了大量拥趸。

桝田：是有这个意义。二代以后的当主都能继承最初的名字，代入时的同一感不会被切断，让玩家产生强烈的满足感。

——啊，的确是这样。

桝田：重要的是，这是一种“偷换”。初代当主由玩家命名，但他并非完全等同于玩家本身的第一人称角色。因此在初代当主死亡后，要如何引导玩家的视点，这在游戏设计上很有难度。继承名字就能很成功地糊弄过去。

声优高山南的实力

——桝田先生对声优高山南给予了很高评价，具体是被她的哪方面征服了呢？

桝田：你说南小姐，嗯，怎么说好呢？其实并不限于南小姐一人。比如你盖房子，想花很少的钱就盖出来，但也肯定不喜欢豆腐渣工程，所以房子的柱子一定要使用信得过的优质材料。高山南小姐对我而言就是最信赖的一根柱子，黄川人这个角色一旦安排给她，我就没有后顾之忧了。

——演技如此精湛吗？

桝田：南小姐非常精湛，无可挑剔。厉害的声优分为两种，一种是林原惠小姐那样的，姑且叫“巫女型”吧。

——入戏型？

桝田：是的。或者叫引入型——将角色向自己身上拉，但声优本人并不会意识到自己已经凌驾于角色之上。另一种就是演技型，纯粹拥有拔群的技巧和理解力。

——理解力吗？

桝田：比如说某句台词里有个“ん”音，如果是一般的声优，我会要求说“把这个ん发得更伤感一些”，然后让声优以不同的方法录上五六次，从中挑选与我脑海中要求最接近的。然而让南小姐对这个ん注入悲伤情感时，她可以立即做到。她对我的要求有着极高的理解力，无论多难的要求都可以很快完成，然后问我感觉如何。南小姐的实力真是太强了。

——桝田先生会对所有的台词每一句都提出要求吗？

桝田：以前是这样，现在对必要的台词也会提要求，但现在比起抠台词的发音细节，我更注重它在整体环境下的听觉感受。以前的话就不是一句一句了，而是一个字一个字地抠。

——太强了。游戏里的声音演技需要细致到这样的程度吗？

桝田：游戏的语音有较高的表现自由度，从某种意义上说弹性较大，演出方式并不单一。



▲高山南配音的黄川人。

——这句话的含义是？

桝田：比如说动画片吧，首先画面是运动的，这就是一个制约要素。台词长度也被决定好了，必须按要求表现。然而在游戏，画面不一定时刻运动，只需与屏幕上的文字合拍就好，不必对口型，台词长度很好调整。

——原来如此。

桝田：此外还涉及到游戏的显著特征，就是文字与画面同步出现。

——此话怎讲？

桝田：比如说“哭泣的演技”，动画片的画面上不会显示台词，如果声优在哭的时候发音不够流畅，会导致观众听不懂在说什么。游戏里由于有字幕，声优只需专心表现角色撕心裂肺的悲伤即可，就算发音有些不清楚，玩家也可以借由字幕看懂。

——的确。

桝田：反过来说，游戏里按键次数的设置、每个对话窗口里显示多少情报量最合适都会成为问题，算是各有制约吧。游戏里还经常出现只显示一次的重要情报，这就需要我们慎重地选择语言，在配音现场也会对声优说这是重要的伏笔，要求他们务必演绎得令人印象深刻。

——其他还有刻意对声优作出指示的部分吗？

桝田：此外就是玩家会听上几百次的频繁台词了。《俺尸2》里的“当主大人，早上好哈！”、“出阵！”这些台词，都做了很细致的要求，让声优反复录制出我期望的效果。我制作的游戏经常被说声优阵容豪华，其实对我而言，启用这个等级的声优才最具性价比。不必事前反复沟通，录制时间也短，而且他们能演绎出各种技巧，考虑到时间成本，其实是很省钱的。

与佐久间晃的相遇

——说起来，桝田先生除了《俺尸》外，还有什么作品的名字里包含数字“2”吗？

桝田：《天外魔境Ⅱ》吧。

——但《天外魔境》的初代并非由您担任总制作人吧。

桝田：我在初代算是收拾残局的，大概是最后3个月左右吧，进程乱得一塌糊涂，由我去擦屁股。

——还有这回事吗？桝田先生第一次写剧本，就是初代的《天外魔境》吧？

桝田：嗯，是的。那是我第一次遇到广井王子，他委托我对项目进行重新整合。

——但那时的桝田先生还不是游戏制作者吧，为何会由桝田先生去做这项工作，挺令人费解。

桝田：初代时我负责广告，但素材迟迟不来，我就去制作总部抱怨。那时还是Hudson的东京办公室吧，但居然空无一人，只有一个接线员女生。

——怎么会这样？

桝田：我问她大伙儿去哪儿了，被告知都去了札幌。于是又打电话给札幌方面，得知游戏制作陷入窘境。当时的Hudson为了重新整合项目，打算引入佐久间先生。当年深知RPG制作精髓的人并不多，于是佐久间先生和他的小伙伴……我也是其中之一了，就被委托了工作。

——原来如此。

桝田：不过那时的佐久间先生日理万机，手上已经有了三条产品线，我站在管理佐久间先生负责项目的立场上，认为他不能再多接活儿了。于是我就百般推脱他们想塞给佐久间先生的《天外》工作，结果对方说“那你来做好了”（笑）。

——结合具体情况，我觉得实在笑不出来。

桝田：是的，普通人也不会想做这份工作，所以我打算用个委婉的方法拒绝，于是向制作组提出很多不近人情的无礼要求，结果……

——他们都同意了。

桝田：是啊，他们竟然同意了（苦笑）。那次就是事情的转折点吧。

——但是最后能取得预期效果，也是难能可贵。

桝田：幸亏我天生适合做游戏。

——说起来桝田先生与佐久间先生是怎样的交往关系呢？

桝田：《桃太郎传说》的广告。

——还是广告吗？

桝田：准确来说，我邻桌的同事才是负责人（笑）。我当时所在的广告公司招牌很硬，主要客户是洗衣粉、清洁剂之类的产品，完全不做动画和游戏这种涉及到儿童市场的工作。但是游戏行业逐渐壮大，社内打算制作一项企划，然后我邻桌的同事就跟佐久间先生一起构架项目，即《桃太郎传说》。

——是这样一个经过啊。

桝田：所以佐久间先生经常和我邻桌同事商榷工作，顺便和我打打招呼。我当时虽然不怎么读《少年JUMP》，但拿到名片时还是有种久仰的感觉（笑）。交谈一番后得知我们住得很近，于是佐久间先生邀请我去他家玩，我也就去了，这就是我们结识的开端吧。所以在成为工作同事前，我们先做了游戏上的朋友。

消费者在玩游戏时是“笨蛋”

——桝田先生作为游戏设计者的原点是什么，或者说在哪儿培育了游戏素养——这是我很久以前便相当好奇的。很大程度是受佐久间先生的影响吗？

桝田：佐久间先生教了我很多。

——可以说说具体有哪些吗？

桝田：嗯，言简意赅地说，就是“消费者是笨蛋”。这句话里的“笨蛋”当然不是贬义。大家在看漫画或打游戏时，不会考虑太过现实与复杂的问题。他们不愿在这种娱乐上多动脑筋，但又希望可以让他们的头脑有少量的参与感。

——我能理解您的意思。

桝田：我也是这样啊（笑），成年人在打游戏时也会变成笨蛋的。此外，广井王子先生则传授我如何营造出一种虚张声势的主流感。

——从佐久间和广井两位先生身上学到的东西中，您最佩服的是哪一个呢？

桝田：不太好说，不过佐久间先生能很快地拿出“具体的人”，很让我佩服。

——具体的人？

桝田：比如说笨人。

——难道是指井泽宽先生？

桝田：没错，你很了解嘛（笑）。

——他是《俺尸》标题的提出者。

桝田：井泽与《俺尸》的关联其实只有标题，不过当佐久间先生把他带来的时候，大家都很震惊。

——发生了什么吗？

桝田：佐久间告诉我们说“接下来我要让这家伙玩《火纹》，你们睁大眼睛看好”。《火纹》里不是有个骑着飞马的姐姐吗，那个比其他人移动得快得多的角色。

——希达？（注：初代女主角）

桝田：大概是吧。井泽先生一口气把她移到敌阵中，立即惨死。井泽先生说“啊，被干掉了”，然后重启游戏。这样的事情反复干了很多次（苦笑）。

——哈哈哈。

桝田：重复了多次人间惨剧后，偶尔一回HP略有剩余，然后井泽先生就欢呼一声继续高兴地玩下去。佐久间先生指着他对我们说，看到没？这就是小学生。这个生动的例子极具说服力，没见过这种真实案例是很难理解的。不过井泽先生好歹是早稻田大学毕业的啊，这是人干的事情吗？（笑）

未知数的集合体，野兽般的人才

——官网上登载的《通向续作之路》一文里，提到“工作会议展现出桝田教室的景象”，您在会议上具体教了大家哪些东西呢？

桝田：不，我只是把从佐久间先生那里学到的东西复述出来而已。比如让大家设想各种消费者的喜好，考虑某个点子配上游戏画面时的实际效果，以及为达到某个进度需要玩家按多少回按键等等。简而言之，就是养成放眼全局的习惯。

——这也是我困惑已久的了。比如从属某公司的一个导演，率领自己的团队，都是现场直接下达指示的吧？

桝田：是这样。

——不过您一直都是自由制作人，与现场共事不久的开发人员保持怎样的距离感呢？

桝田：拿这次《俺尸2》来说，最初一起做《俺尸》的人都出人头地了，当时的新员工如今都是一方领导。我之前在Alfa System所在的熊本居住了一年左右，那段时间我和

他们一起用餐。这样就能聊许多东西，教会他们一些事项。这次同样有类似的沟通平台，想传达的意思基本能得到良好的理解和认同，然后做出我想要的效果。

——规格书是您撰写的吧，您会在里面记入细节方面的指示吗？我对您撰写资料的风格很感兴趣。

桝田：先清晰地写明我想要什么。然后说明要实现这样的效果，哪一种方法论最具效率。不过除此之外，只要不与我的最终目标冲突，我还是鼓励大家考虑更节约人力的工作方式，比如缩短算式、放松管理环境等等。

——您的游戏都有条坚实的主轴，我不太能理解是怎样贯彻这一主轴的。

桝田：不能理解？我的规格书可是连程序员都大加赞扬的哦！（笑）

——啊，对不起，我并不是说您没写。但是您作为公司的外聘人员，如何维持制作游戏时的向心力呢？

桝田：也没有刻意去维持，大家问什么我答什么。我的回答基本能让大家接受。

——听起来很轻描淡写，实施起来其实很难。

桝田：我也不是完人，不敢保证自己说出来的就是金科玉律，但是通过回答大家的问题，能清晰地表达出自己的想法。我的原则是，只要其他人有更好的方法，我也虚怀纳谏。此外，我会告知大家自己心里尚存疑惑的部分，比如说某个地方有个明显的漏洞，但是我不知道怎么解决，希望大家能提出个好办法——大概这样的方式。

——嗯嗯。

桝田：《俺尸2》也有这种情况，Alfa System的年轻人们提出了许多宝贵建议。老实说，十条建议里可能只有一条有用，但只要有这么一条，就善莫大焉了。

——提出十个点子也很不容易，细节纠错虽简单，但提出解决方法就很可贵的。

桝田：从这个意义上说，Alfa System的人都大幅成长了——这是我在制作《俺尸2》时切身体会到的事实。当然，也有人表面看起来没有成长，但是却在其他方面剑走偏锋，做出一番事业。有些表面看起来成长的人，实际还是挑不起大梁。总的来说，大家还是都成长了的。制作《俺尸》时，刚好是芝村刚入社的时候吧。（注：芝村裕吏，参与开发《高机动幻想》，与桝田一同开发了《暴走公主》，近年又以作家的身分活跃。）

——这是个含金量很高的新员工啊。

桝田：芝村入社时，Alfa System的领导层有种很骄傲的情绪。

——骄傲？

桝田：觉得Alfa System能聘用这种高级人才了（笑）。

——是这么个意思啊（笑）。

桝田：换句话说，之前Alfa System聘用的人员都是一些有待成长的新人，比较中庸，管理层对他们的能力基本知根知底。

——规模较小的公司门槛较低，按能力分配工作也不会导致失败。

桝田：但芝村是个鬼才，充满了未知和变数，像荒野的野兽。Alfa System能聘用到这样的人才，津津乐道了好久（笑）。用餐的席间与他交谈，常常有种醍醐灌顶感。

自己发现的乐趣能传达给玩家吗？五分期待，五分担忧

——《俺尸2》这样的大型项目，其中心制作人采用外聘人员，始终会有一些障碍。有没有觉得不太顺手的部分？

桝田：没什么特别的障碍。也有可能是我不在公司内部，所以也不知道他们面临了哪些障碍。

——有许多知名制作人都脱离原公司，组建自己的团队，您没有这种打算吗？

桝田：维持一个组织很耗精力。

——那么以自由制作人的立场参与《俺尸2》这样的大项目，也应该很耗精力的吧？

桝田：我不怎么考虑项目的规模大小，只不过由我来构建蓝图，实现蓝图时投入的金钱和人力逐步增加罢了。

——您的著作《游戏设计头脑》一书中也谈过自己的失败经历，制作《俺尸2》时是不是吸取了这部分的教训呢？

桝田：最重要的还是彼此交流。

——原来如此。

桝田：有些失败不可避免，但有些低级错误是可以通过努力去弥补的。与各种各样的人保持频繁交流，互相交换看法，这点真的非常重要。

——努力过还无法避免的失败，一定能找出客观原因。

桝田：另外就是自己脑海里的蓝图，如何用恰如其分的谎言说出来吧。

——谎言？

桝田：因为接下来要做的东西是没有先例的啊。比如说《俺尸2》，发售日当天让大家在推特上炫耀自己的女儿，告诉他们“一定有人能涨1000个粉”。企划案设立之后，为了说动周围的人，我可是运用了大量类似的谎言（笑）。

——哈哈哈。

桝田：不过在传达自己的具体构想图时，需要很直观的画面感。实际上，Alfa System中有比我更擅长设计系统的人，交给他们去办即可。总而言之，要让其他人都正确把握我想实现的东西。

——您曾经说过，今后自己只会制作3～4个游戏，能让自己满意的大概只有其中的一两个，所以希望《俺尸2》可以令自己满意。从制作人角度来说，《俺尸2》的手感如何？

桝田：《俺尸2》通关难度比《1》低很多。在我心目中，剧情完结时只不过是个转折点。玩家要想领略《俺尸2》的所有系统，一周目通关后才刚刚开始。

——这么厉害啊……

桝田：再说得浅显一点吧，你玩过《琳达立方》吗？大概就是那种感觉（笑）。

——展开游戏的不是剧情而是系统，是这个意思吗？

桝田：是的。《琳达立方》由3章构成，前两章主要展开剧情，让玩家在全世界辗转，第三章其实没讲什么故事，但开放了许多场景，增加了可供捕捉的动物。作为游戏，从某种意义上说这才是正篇，不是吗？

——如您所说。

桝田：《俺尸2》也是这种感觉，从中间开始就没怎么依靠剧情了。但失去剧情支撑，就相当考验系统的耐玩度。自己制作出的系统能否经得起考验，是我既期待又担忧的问题。

——您把自己发现的乐趣和机关都藏在游戏里，然后非常享受玩家对游戏的反映。

桝田：是的，经常是自己找到新的乐趣，想办法以通俗易懂的形式分享给玩家。然而采用的手段能好好表达我的设想吗？又或者我的设想能激起大家的共鸣吗？三年间的努力成果会在游戏发售日当天获得检验，很让人紧张不安啊（笑）。

——采访得差不多了，请您向广大玩家致结束辞吧。

桝田：其实刚才已经说了，游戏通关才是乐趣的开始，希望玩家能仔细体验后面的内容。这是我们呕心沥血打造的作品，希望能被更多玩家接触到。



结语

初代《俺尸》至今已有15年。相隔如此久远的今天，为何《俺尸2》能够再花重生？探究其背景便是这次采访的要义。初代与《俺尸》相关的SCE员工，大量将书面的企划付诸实施，以及系列生父桝田先生自身的长年撮合，我们才能看到今天的《俺尸2》。通过行文，大家也能窥见桝田先生是一位谈话秀逸的人物。尽管说得轻描淡写，但自己却反复跟拒绝多次的SCE交涉，为了实施《俺尸2》项目长年不懈地活动，可见他对本作的执念不是一般深刻。

当然，热心拥趸的存在，以及随着岁月流逝逐渐提高的知名度和品牌价值，是其最终能投入商业运转的推力，但仅仅有这些是不够的。桝田先生可谓用“阳寿”在挑战《俺尸2》，改良了前作的缺点，让它焕然一新。能满足核心玩家的期待是件非常不容易的事，但本作基于高起点的同时，也对新玩家张开友善的臂弯，衷心希望游戏本作的不局限于前作拥趸，而应该让更多玩家来体验这世代交替的一族的魅力。

PS+俱乐部



随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起 Playstation Plus（简称 PS+）。PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，“PS+俱乐部”栏目旨在为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。

9月免费游戏推荐

无双大蛇 2 终极版



无双 OROCHI2 Ultimate

日服

游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2013 年 9 月 26 日
奖杯总数	44（铜杯 28、银杯 12、金杯 3、白金 1）			白金难度	6/10
白金时间	约 200 小时			相关攻略	《PSV 专辑》Vol.7

《无双大蛇 2》的终极强化版，除了包含 Wii U 版内容外，还引入了玉藻前、应龙等新角色，故事模式追加 5 ~ 8 章节的剧情，更新增决斗模式以及无尽模式两大杀时间利器。集结了《真·三国无双》和《战国无双》两大系列角色的本作在可操作人数上达到了历代《无双》的巅峰，3 人一组的小队出战形式也让众多人物都有露脸的机会。三重猛攻、空中风格技系统令爽快度进一步提升。相比在《无双》中堪称“白金神作”的原版，本作的白金耗时要多出一倍以上，即使继承存档也需要提前规划、合理安排，否则大量的“刷刷刷”会逐渐将玩家的兴致与乐趣消磨殆尽。



费兹大冒险



FEZ

日服、港服

游戏类型	ACT	游戏语言	中日英韩文	发售时间	2014 年 3 月 25 日
奖杯总数	12（铜杯 7、银杯 4、金杯 1、白金 0）			全奖杯难度	2/10
全奖杯时间	8 ~ 10 小时			相关攻略	—

本作是由 Polytron Corporation 开发的一款独立游戏，以经典的像素风格画面和独到的场景设计令人过目难忘，于 2012 年推出时就获得了美国独立游戏节的大奖。本身是 2D 卷轴式平台 ACT 的本作却还融入了 3D 的元素，玩家要通过旋转视点，找到前进的道路和隐藏的大门，并在地图上收集散落的碎片。这种结合空间想象力的玩法极富趣味性，游戏本身的细节设计和隐藏要素也非常丰富。本作刚一登陆 PSN 平台就立刻进入限免列表，奖杯要点集中在收集和解谜上，如果参看攻略只求速攻的话耗时虽短，却也浪费了这样一款出色的创意之作。



街头霸王对铁拳



STREET FIGHTER X TEKKEN

港服

游戏类型	FTG	游戏语言	中日英韩文	发售时间	2012 年 10 月 25 日
奖杯总数	60（铜杯 52、银杯 6、金杯 1、白金 1）			白金难度	4/10
白金时间	约 35 小时			相关攻略	《PSV 专辑》Vol.4

联合了《街头霸王》和《铁拳》两大硬派 FTG 系列中众多角色的本作，以《街头霸王Ⅳ》的引擎开发，操作对应“《SF》系列”的 6 键式，对战规则则更接近“《铁拳 TT》系列”的 TAG 双人对战。PSV 版可通过设置触摸屏、背触板来简化出招，作为辅助的“宝石系统”则为格斗游戏引入了别样的元素。掌机版虽然在帧数上存在不足，但是奖杯难度相比家用机版大幅降低，累积型奖杯的数量要求也仅为原版的 1/10。不过任务挑战的 20 个课题还是需要玩家有相当的 FTG 基础，另外注意除了要刷 100 场网战外，本作还有一个面联奖杯，身边缺乏机友的玩家需谨慎开坑。



Metrico



Metrico

港服

游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014 年 8 月 5 日
奖杯总数	11（铜杯 5、银杯 5、金杯 1、白金 0）			全奖杯时间	7/10
全奖杯时间	约 7 小时			相关攻略	—

本作是由荷兰的 Digital Dreams 工作室开发的独立游戏，画面的朴素程度令人讶异，充斥着数据信息与简陋的图像，制作人恰恰是想通过这种形式传达给玩家自己的设计理念。PSV 平台独占的《Metrico》将掌机的各项机能运用得淋漓尽致，按键、重力感应、摄像头等结合的游戏形式也颇具新意，相比动作性更加强调解谜元素。同样作为刚发售就限免的独立游戏，本作的奖杯相比《费兹大冒险》要麻烦不少，每个冒险世界都有一个特殊条件奖杯，诸如“跳跃不超过 ×× 次”、“1 命过关”、“限制杀敌过关”等，要求玩家对关卡有着充分完整的理解。



注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准，“白金难度”和“白金时间”仅供参考。

花

Flower

港服



游戏类型	ETC	游戏语言	英文	发售时间	2013年11月12日
奖杯总数	14（铜杯11、银杯2、金杯1、白金0）	全奖杯难度	1/10		
全奖杯时间	约3小时	相关攻略	《PS3专辑》Vol.4		

中国制作人陈星汉成名作之一的《花》也终于登陆港服PSV。玩家在本作中扮演的是自然界中的风，通过卷起各色的花瓣在蓝天白云的世界中恣意畅游。游戏的操作分为触摸操作和重力感应控制两种模式，内容也十分简单，就是操控领头的花瓣席卷场景中的花来汇聚更多的花瓣，然后让它们跟随自己的意愿进行移动并改变周围的环境。本作的音乐素质极高，每滑过一朵花都会伴随着动听旋律的响起，玩家可以按照自己的步调演奏出属于自己的旋律。奖杯也基本没有难度，条件设置都体现了游戏的精髓，因此用充满文艺浪漫情怀的本作来放松身心是最合适不过的了。



桌上冰球

Table Ice Hockey

港服



游戏类型	SPG	游戏语言	中英韩文	发售时间	2012年9月25日
奖杯总数	10（铜杯5、银杯4、金杯1、白金0）	全奖杯难度	2/10		
全奖杯时间	约15小时	相关攻略	—		

本作是一款对应AR卡片的下载游戏，将摄像头对准摆放好的AR卡片后，游戏中就会出现冰球场地，激烈又冰冷的对战就此展开！冰球比赛以队伍为单位，玩家要精心挑选队员来组成队伍，选手会根据能力分成速度型和力量型等等，玩家的搭配在很大程度上会左右比赛的胜败。随着比赛的进行，会不断地解锁新的队伍，玩家可以对这些队伍的名字、LOGO和队服等进行设定。本作的奖杯毫无难度，只是刷满50场胜利稍显耗时，另外“Defeat the Human”需要本地联机对战，不想奖杯坑掉的玩家，还是先劝说身边的朋友一起下载本作吧！



AR游戏

PulzAR

港服



游戏类型	ETC	游戏语言	中英韩文	发售时间	2012年6月12日
奖杯总数	15（铜杯13、银杯1、金杯1、白金0）	全奖杯难度	1/10		
全奖杯时间	1~2小时	相关攻略	《PS3专辑》Vol.4		

由于大批小行星的迫近，人类的存亡危在旦夕，在地球即将毁灭前所有的尝试都宣告失败，只有玩家没有放弃并准备使用能引起巨大爆炸的导弹来摧毁这些极具威胁的小行星。在游戏中玩家使用的是高精度的激光科技，需要在规定的时间内针对目标设定好反射器、分离器和过滤器来搭建出一个完整的激光发射路线，当激光击中目标后就可以发射导弹炸毁小行星。本作需要使用六张AR卡片，买机时没有附赠的话可以去官网下载打印。放置好启动关卡场景的初始卡片后，其他AR卡则用来摆放调整激光路线的反射器等道具。简单的奖杯设置也让玩家能以轻松的心情游戏。



PS全明星大乱斗

PlayStation All-Stars Battle Royale

美服、欧服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2012年11月20日
奖杯总数	55（铜杯45、银杯8、金杯1、白金1）	白金难度	3/10		
白金时间	约10小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.4		

本作集结了PS平台众多经典游戏中的人气角色，以4人乱斗形式展开爽快对决。除了奎托斯、德雷克船长、井上多乐等SCE第一方的游戏角色外，“《潜龙谍影》系列”的雷电、“《铁拳》系列”的三岛平八、《鬼泣DMC》的但丁等人也倾力加盟。各角色的特性、招式各异，三段超必杀技的演出度更是极具魄力。游戏的白金难度不高，但是需要有好友相助才能尽快达成。本月限免的是PS3版，由于本作支持Cross-Buy，可以免费获得PSV版，而且借助PS3版开小号与PSV版联机的方法，也可以轻松获得大部分的联机奖杯。“三重杀害”奖杯要求一次必杀击倒3个对手，需要在混战中用全屏范围的超杀才能实现。



车手乔伊

Joe Danger

美服、欧服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014年9月2日
奖杯总数	12（铜杯8、银杯3、金杯1、白金0）	全奖杯难度	6/10		
全奖杯时间	约20小时	相关攻略	-		

以摩托特技为主题的本作是一款横向卷轴动作游戏，玩家需操纵主人公乔伊驾驶摩托车在充满重重障碍的赛道里腾跃，并在高空中做出各种炫酷的动作吸引观众的目光。游戏支持自由设计赛道，并对应网络排行榜，其他人的成绩会作为幽灵车手出现在游戏中，供玩家展开比拼角逐。本作共包含25名可操作角色、84个关卡。PSV版的奖杯设置相比PS3版删除了4个铜杯，把最难的银杯“MASTER OF DISASTER!”升级成了金杯。奖杯的难点就在于收集场景中所有的Combo星星和加时星星。值得一提的是2代也将很快移植PSV平台，且会与《撕纸大冒险》、《小小大星球》展开联动。



Velocity 2X

Velocity 2X

美服、欧服



游戏类型	STG	游戏语言	英文	发售时间	2014年7月30日
奖杯总数	42（铜杯23、银杯12、金杯6、白金1）	白金难度	7/10		
白金时间	约30小时	相关攻略	-		

《Velocity》是一款爽快的射击类游戏，既有操纵飞船的纵版飞行射击类玩法，也有控制女主角的横版卷轴动作射击关卡。《Ultra》对原作进行了彻底的重制，并对应网络排行榜等新元素，在登陆PSV平台后广受好评。而作为续作的《2X》继承了系列的优秀传统，两种经典的游戏模式得以保留，在爽快的战斗之余，关卡中也引入了一些解谜元素，等待玩家开动脑筋解决。相比前作，本作奖杯条件的耗时程度有所提高，而全部Critical Urgency关卡得到完美勋章的奖杯“Now You Know”依旧是白金之路上的终极考验。



DLC天国



“DLC 天国”为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，不少游戏和 DLC 的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

《胧村正》追加短剧本



服务器	日服
售价	500 日元

推荐度：★★★★★

“元禄怪奇谭”的第三弹 DLC 时隔 6 个月才姗姗来迟，不过“七夜祟妖魔忍传”仍旧保持了精良的素质。主角岚丸能够使用苦无、锁镰、爆雷三种武器，特殊技召唤出的白蛇能自动展开攻击。本弹 DLC 同样追加了 1 金、2 银、3 铜的奖杯，由于岚丸的火力输出并不霸道，“死狂”通关的难度相比前两弹有所提升。不过在更新 1.05 版补丁后，正篇中已打过的 BOSS 区域入口处会追加一个红色的转移阵，可供玩家直接传送到 BOSS 面前，大大节省攻关时间。



《幻想英雄 无名遗产》任务包



服务器	日服、港服
售价	300 日元、22 港币

推荐度：★★★☆☆

以“英雄”为主题的本作是由 Arc System Works 推出的一款原创 A・RPG，在发售初期的一系列角色配色型 DLC 过后，终于追加了颇具可玩性的 DLC 任务包。7 月 24 日上架的第一弹任务“神器爆诞”为 4 名主要角色各追加了 1 把超强力的武器，造型还与《罪恶装备》、《苍翼默示录》有所联动，而“アジトのお金の回收”则是专供刷钱的福利任务。8 月 7 日推出的第二弹 DLC“あの时とこれから”则以高难度的任务和剧情补完为主。



《自由战争》更新补丁



服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

《自由战争》于 8 月进行了 1.10 版本的大更新，强化了网络机能，除了可以通过网络和各地的玩家协力游戏、输入文字展开即时交流外，还可以通过网联专用任务“敌地侵攻ボランティア”来攻击其他势力 PT，达到削减该势力 GDPP 的目的。其他方面，影像、饰品和设定部分都追加了新内容，同时玩家的名字也可以在贡献案内申请处进行更改，另外还调整了 NPC 同伴和敌人的 AI，以及修正了部分 Bug。



《俺尸 2 跨越俺的尸体前进吧》附加效果



服务器	日服
售价	108 日元 /216 日元

推荐度：★☆☆☆☆

《俺尸 2》目前没有像玩家预计的那样推出 DLC 神，反倒是提供了 3 个付费效果——108 日元的“热狂の火祭り”能令当月的火焰钟全部变为红火；216 日元的“时の巻き戻し”效果为延长讨伐时间 1 个月（不耗实际时间）；同为 216 日元的“皆の健康万全”能令出击队全员的健康值回复到最大。由于游戏中都有相应效果的道具，故不太建议购买。此外在游戏中的“おまけ屋”变更家纹、服装配色、结魂礼服等也都需要花钱。





《暗魂献祭 Delta》更新补丁 & 联动任务

服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

共斗游戏间跨越作品界限的联动再度来袭！本次与《暗魂献祭 Delta》联动的作品，是于今年 6 月 26 日发售的《自由战争》，玩家可以驱使新魔法“咎人之荆”与魔物作战，发射的荆棘命中敌人后还可以将其拉倒在地，从而增加攻击机会。联动的魔物则是《自由战争》后期比较有代表性的敌人“迪欧雷”，该作里咎人穿着的服装自然也追加到了本作中。





《无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道 V》短剧本

服务器	日服
售价	648 日元

推荐度：★★☆☆☆

本 DLC 收录了短篇剧本《新春福来》，故事的舞台依旧是池袋。新年过去后的池袋仍弥漫着正月的喜庆氛围，像往常一样混在聊天室里的塞尔提从临也那里接到了投递物件的委托，这个物件虽然从外表上看起来只是一个毫不起眼的公文包，但似乎里面隐藏着不得了的秘密……DLC 依旧采用全语音的形式，为玩家展现《无头》中热闹非凡的新春一日。





《光之子》任务包

服务器	日服、美服、欧服
售价	324 日元、2.99 美元、2.49 欧元

推荐度：★★★★☆

在“高仑的困境包”中有着名为“高仑的困境”这一全新的支线任务，在场景中收集到高仑的身体部件后，就可以让高仑恢复原状并加入队伍。高仑在物理攻击发动的同时还兼具妨碍敌人的行动的效果，并自带回血技能，在队伍中是一个非常具有实用性的角色，因此十分推荐玩家入手。并且该 DLC 中还收录了强力的艾琳之石和红、蓝、绿宝石的原石各三个。





《失落次元》地图包

服务器	日服
售价	800 日元

推荐度：★★★★☆

该地图包随游戏本体同日发售，对应一个单独的章节、共有 5 关，每到达一个阶层便可开启一个关卡。这些关卡使用了新地图，并且还配上了有关事件真相的剧情，给尚未达成真结局的玩家一个提前窥视的机会，同时也对整个事件的细节进行了补充。与该地图包同时更新的还有一大堆收费 DLC，其中“冥府からの使者”和“因果の暴走”两个 DLC 任务包也各自对应 5 个 DLC 关卡，且售价仅 200 日元，值得推荐。



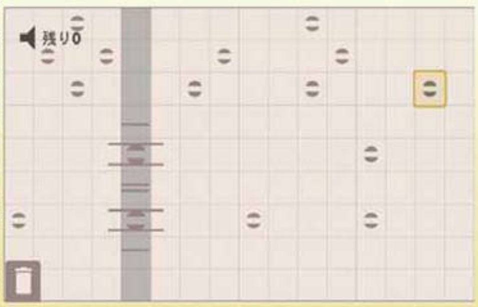


《声与形》音效美术包

服务器	日服、港服、美服、欧服
售价	216 日元、15 港币、1.99 美元、0.79 欧元

推荐度：★★★★★

《声与形》作为 PSN 下载游戏里的创意之作，本身就是白金神作，且支持同步存档瞬间拿取 PSV、PS3、PS4 三个平台的奖杯，在奖杯爱好者中广受好评，不过大量的 DLC 也让不少“100% 完美主义”的玩家叫苦不迭。8 月 13 日上架的最新 DLC 与 PSN 上新推出的小游戏《Hohokum》联动，追加了该作的一系列图像、音符、音效、原创乐曲等元素供创作模式使用。此外还包含 5 个银杯，奖杯难度都很低，只是需要玩家再掏腰包。





《超次元动作 海王星 U》任务包

服务器	日服、港服
售价	100 日元、7 港币

推荐度：★★★☆☆

以影射游戏业界为特色的“《海王星》系列”首次挑战 ACT 类型，类似《无双》的玩法加上《闪乱神乐》的爆衣系统，令游戏的爽快度和养眼度创下新高。作为首弹 DLC 的“奖励任务包”内含 5 个关卡，可供快速收集大量硬币，“特战！スライヌ天国”关卡中还有高经验值的敌人“钢スライヌ”出没，适合练级刷钱。9 月 4 日推出的第二弹 DLC“高难易度クエスト”则包含 5 个高难度关卡供玩家挑战。



文 月下雪影 美编 Juxi

便携游戏新体验
——PSV开学购买指南

随着ChinaJoy和科隆游戏展的落幕，喧喧嚷嚷的暑期也迎来结束。今年的索尼与往年有所不同，尤其是ChinaJoy上的惊艳亮相让更多的玩家认识到了TV Game的精彩，看着试玩区PS4和PSV爆棚的队伍，一眼望去恍惚给人一种游离到了E3的错觉。同样在科隆游戏展上，索尼也是毫不懈怠，各路游戏的试玩发布，让这个全欧最大的游戏展魅力尽显。而在这“两会”期间，PSV的表现也是可圈可点，ChinaJoy上的《最终幻想X/X-2 HD版》、《真·高达无双》等几款游戏的试玩虽然都属于旧作，但全中文的游戏体验让人无不期待行货PSV的上市。科隆游戏展上，虽然索尼的主要侧重点在PS4身上，不过索尼还是宣布了PSV TV将会在今年的11月份登陆到欧洲市场。毫无疑问，今年的PSV将会继续给玩家带来更多精彩，像是即将发售的《讨鬼传 极》、《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》、《高达破坏者2》几款游戏都非常值得一玩，要是再考虑到现在PSV的低廉价格，我们还有什么理由错过这场游戏盛宴呢？



▲用PSV开启一场游戏盛宴。

称霸客厅 OR 追求便携

在梳理购机脉络之前，我们先要将PSV进行一个定位。选择PSV，究竟是为了便携性，还是为了游戏。如果是单纯为了某款游戏，PSV TV或许就足以满足需求了。而如果是为了追求全功能的体验，PSV-2000才是当仁不让之选。那么你到底想好该买哪款主机了吗？为了给玩家作出参考，我们根据PSV TV和PSV-2000的特性，做了一些简要的总结，不妨我们对号入座，看看应该选择哪款主机。

PSV TV

1.轻度游戏玩家
2.仅为想体验某一款游戏的普通玩家
3.经济并不富裕的普通玩家
4.喜欢体验大屏幕游戏感觉的普通玩家

PSV-2000

1.追求便携性的普通玩家
2.不想错过任何一款大作的核心玩家
3.视为电视游戏之外补充选择的普通玩家
4.需要体验与PS3/PS4游戏互动的核心玩家

相对来说的话，PSV TV更适合普通玩家，而PSV更针对于核心向玩家，所以考量购机的标准无非就是你到底是哪种类型的玩家。通常来说，核心向玩家更适合PSV-2000，而一般来说时间并不充裕的普通玩家，或许简单的PSV TV就可以满足需求了，那么现在你知道该买哪台主机了吗？


▲让PSV TV成为客厅的娱乐中心。

PSV TV篇

知识普及之"何为PSV TV"

或许还有很多玩家并不知道PSV TV，所以在开始选购之前我们先来做一个简单的介绍。PSV TV实际是和PSV-2000同时发布的一款硬件，它的外观比较贴近于电视机顶盒，没有屏幕，游戏时需要将主机接入到电视才可以，实际上和家用机非常类似。在游戏上，和PSV-2000相比，PSV TV只兼容部分的PSV游戏和全部的PSP游戏以及PS游戏，之所以说是部分的PSV游戏，是因为PSV TV本身没有重力加速感应器和触摸配件，因此一些必须用到体感的游戏或者是背部触摸的游戏就无法运行了，像是《重力异想世界》等等。另外，PSV TV实际也具有电视机顶盒功能，但受限于国内环境，所以这项功能也无法使用，不会对游戏玩家有太多的影响。

在画面输出上，PSV TV和PS4一样使用HDMI输出，但分辨率最大仅支持1080i，这主要是由于PSV游戏分辨率均为960x544所限。一般情况下，只建议PSV TV选择720P进行画面输出，这种情况下，游戏分辨率会进行等比例拉伸，虽然在画面的细节上会有些损失，尤其是超大的电视屏幕可能会看到比较明显的锯齿，但考虑到电视与众不同的体验感受，这点遗憾还是可以被接受的。

除了这些之外，PSV TV还可以通过Wi-Fi接驳到PS4，将PS4的游戏画面传输到其他电视上，这项功能相当于路由器中继站。举例来说，如果PS4放置在客厅，你却想在卧室看到其他朋友打PS4游戏，那么便可以购置一台PSV TV摆放到卧室，然后通过Wi-Fi连接到卧室内的PSV TV，这样就能直接观看到PS4的游戏画面了。不过目前PSV TV还不能和PS4联动，换句话说就是PSV TV的中继功能只能看PS4游戏，不能玩PS4游戏，这个功能未来不知能否实现，不过索尼现阶段的固件已经更新让PSV TV支持PS4手柄了，我们还是可以适当期待一下，PSV TV或许将成为每个PS4玩家的必备神器了。综合来说，PSV TV由于硬件所限，所以是无法体验到PSV全部魅力的，它主要还是索尼对家用机的一个有机补充。



▲PSV TV由于硬件限制并不能体验到所有的PSV游戏。

PSV TV的选购常识

PSV TV在发售之时便定下了两个版本规格，分别为普通版和豪华版。普通版内包含6x10厘米的PSV TV主机、HDMI线、AC电源适配器、电源线以及说明书，而豪华版内除了主机之外还包括一枚8GB记忆卡和一个PS3手柄，注意是PS3的无线手柄，并非PS4手柄，这两者现在售价相差300多元，如果是已经有PS3或者PS4的玩家，选择普通版足矣，如果没有手柄则可以考虑购买豪华版的PSV TV。当然，如果从其他角度考虑，还是更建议选择普通版的PSV TV，因为豪华版PSV TV里的PS3手柄大多都被拆换成组装货了，如果你是网购或者没有组装鉴别能力，建议还是避开这个陷阱，单一到网络或者实体店选购PS3手柄要更好一些，同样记忆卡也可以选择更大容量的，因为从使用角度来说，豪华版附赠的8GB记忆卡还是远远不够的。

在价格方面，港版PSV TV目前低至300元左右，有的商家甚至更低，豪华版相对要贵上300元左右，一般550～600元可以买到。可能很多玩家会疑惑为什么PSV TV现在的价格如此低，是不是翻新所导致。实际目前PSV TV的出货量来说，即便是翻新也很难有这样的价格。之所以PSV TV现在会如此便宜，更多的原因还是来自于索尼的促销计划。现在在很多地方购买PS4，可以享受到PSV TV的半价优惠政策的，商家现在低价的PSV TV都是这样的货源，所以价格才会如此之低。当然，如果你还是不放心的话，可以检查一下主机编码，在包装盒侧面和PSV TV背面都有，两者对应即可，也就是两码合一，通常来说港版的PSV TV都是没有任何问题的。PSV TV现在的低廉售价暂时不清楚还会维持多长时间，至少现在来说应该是购入PSV TV最合适的时期了。



▲随PSV TV附赠的PS3手柄很容易被掉包，高仿严重。

PSV-2000篇

生来多彩的PSV-2000

虽然说，PSV TV因为使用手柄操作，在某些游戏上会有一些"先天"优势，但要真想切身实地地体验到PSV游戏的全部魅力，那么PSV-2000才是首选。PSV-2000内置有1GB存储空间，可以摆脱记忆卡直接体验游戏，主机机身正面为5英寸的LCD屏幕，PPI达到了220，背面配备了一块触摸板，可以在游戏中使用背部触摸进行相应的操控。整机的续航时间大约4～6小时之间，算得上十分出色了。

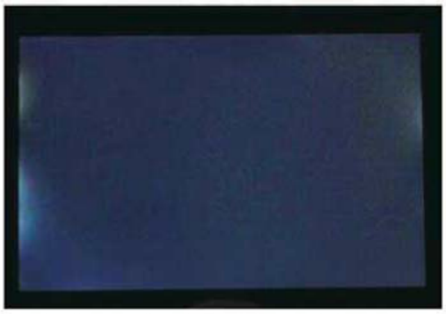
当然，PSV-2000最为耀眼的还是机身颜色，目前PSV-2000一共发售了8种颜色，分别是黑色、白色、青柠色、粉红色、水蓝色、卡其色以及7月份刚刚发售的蓝色和红色。这其中只有黑色和白色主机为通体颜色主机，其余均为拼色主机，即主机前后颜色不同。青柠色的拼色为白色前面板、黄色后盖；粉红色为黑色前面板、粉红色后盖；水蓝色则是白色前面板、水蓝色后盖；卡其色则是黑色前面板，灰色后盖。而7月份发售的两款颜色，前面板均为黑色。



▲生来多彩的PSV-2000多是拼接色，并非通体由彩色组成。

天生并不骄傲的屏幕

PSV-2000相比1000型主机的一大变化便是将PSV-1000的自发光OLED屏幕换成了LCD屏幕，这一方面是由于OLED屏幕成本高，另一方面也是因为OLED的良品率较低，导致初期PSV-1000存在很多暗斑问题。不过当换成了技术成熟的LCD屏幕就一定没有问题了么？答案是否定的，LCD也有一些先天问题存在，比如屏幕漏光、存在黄斑、坏点等。在坏点问题上，目前PSV比较少遇到，不过玩家还是可以细心地检查一下，现在比较主要的问题是漏光，这是由于屏幕与背板边框封装不严引起的问题、可以在黑暗环境下显示黑色图片检查屏幕周围是否有发白的问题，如果过多就属于大面积漏光了，这种机器一般在官方是可以进行调换的，但是普通商家多数不会处理，对此玩家可以提前和商家沟通，出现大面积漏光问题能否有解决办法，如果只是个别的局部漏光，通常是属于正常现象的。此外还有黄斑问题，LCD的黄斑主要是在显示白色图片后，有部分位置会局部发黄，通常面积不大，在显示其他颜色时也不可见，只是显示白色时可以看到。同样这种问题也只有官方售后可以处理，多数商家一般不会理睬。不过玩家倒也不用担心太多，索尼在PSV-2000的品控把握上还是非常好的，这里介绍的只是极个别问题，我们建议在购机前可以跟商家提出这类问题，并协商解决办法，以防遇到屏幕质量不好的主机影响购机心情。



▲漏光问题属于LCD屏幕的天生BUG，暂时无法解决，苹果的产品也经常受此困扰。

购机配件大搜查

购机之余我们通常还会选择一些配件，一般包括贴膜、记忆卡、耳机这几种。

贴膜上主要分原装Hori贴膜、国产品牌贴膜和高仿Hori贴膜三种。从价格上说，肯定是高仿Hori贴膜最便宜，但同样质量也是最差，这三者的质量和价格成正比排列。如果有充足的预算，我们更建议选择原装的Hori贴膜，价格在70～90元左右，但耐磨性很高，透光性非常好，如果没有直接的硬物磕碰，可以一直使用到PSV退役。当然如果从性价比角度上考虑，国产的品牌贴膜也算是比较好的选择，在耐磨度上适中，透光性也还不错。至于高仿贴膜，就不太建议选购了，主要是由于高仿贴膜的品质无法把控，有的时候贴膜质量很好，有的时候则很差，用指甲轻轻一划便会留下痕迹，遇到这样的贴膜还不如直接选购一张原装贴膜来得更划算。

记忆卡方面，索尼最新推出了64GB的大容量记忆卡，当然价格也高得离谱，除非是“土豪级”玩家，否则确实没必要选择如此大容量的记忆卡。现在的PSV-2000自带1GB内存空间，如果不下载DLC的话，完全不需要选购记忆卡，但如果又要下载游戏又要DLC的话，一般的4GB或者8GB记忆卡又显得太小。所以现在购机更为推荐选择16GB的记忆卡。另外现在的记忆卡也有很多二手的，从使用角度上说记忆卡都是直接插到主机上，通常不会经常插拔，所以记忆卡都很新。二手记忆卡一般都是玩家买了更大容量的卡替换下来的，因为PSV不能同时使用两张记忆卡才出售掉，价格方面自然也要比全新的便宜一些，想稍微省点银子的玩家不妨可以考虑一下。

PSV的耳机实际上并不属于必备的产品配件，所以很多玩家在购机时不会选购。不过也有部分玩家会选择PSV的原装耳机，认为原装耳机的质量更好，音质更出色，但往往容易中了圈套。现在所谓的港版PSV耳机大多数均为高仿货，一款高仿耳机成本不过几元，卖到7、80元利润是非常可观的，这也是为什么商家会出售高仿耳机的原因。因为PSV耳机的包装是透明塑料，所以我们可以隔着包装直接查看耳机是不是原装货，比如检查耳机尾部滚花纹是否连贯，粗细是否均匀，还有耳机麦克风上的PS Vita是否印刷清晰，有的耳机字体甚至会有倾斜，那必定是高仿无疑。当然，我们建议玩家不必去选购PSV的原装耳机，目前市面上卖的大多数同价位耳机性价比都要比这款耳机出色，如果无法判断好产品质量，就不要选购了。何况即便是原装的PSV耳机，有些产品的质量也不算太好，很容易损坏，使用其他品牌耳机体验游戏足矣。

另外，很多玩家还会给PSV配备充电宝等配件，不过有的充电宝无法通过USB接口直接给PSV充电，这主要和电压有关，现在市场上也有专门的PSV充电接口转接器，它的作用就是屏蔽主机信号识别，让外接的充电宝也可以为PSV充电，售价也不贵，在10～20元之间，不过我们不太推荐这类配件，因为如果外接电源电压不稳还是容易对电池造成一定的伤害，而PSV的电池又属于不可拆卸，更换起来十分麻烦，所以我们只建议有需求的玩家稍加考虑。

最后别忘了港版PSV自带的充电器虽然是三向的英式大插头，但可以拆卸成柱形的双向插头，只要拧开插头面的那颗螺丝即可，玩家不必再去选购插头转接器了。



▲PSV贴膜多为整体贴膜，可以保证屏幕和前面板不被刮伤。



◀PSV的原装耳机实则并不优秀，相比同类国产耳机性价比不高。

现在，不知道你是否已经对PSV有了更全面的了解，至少在掌握这些内容之后，选购一台称心如意的PSV应该是没有什么问题了。PSV作为索尼最新推出的掌上主机，经历了这两年的发展后，已经逐渐成熟，均衡的主机配置，强大的游戏阵容都是选择它的理由，期待更多的玩家能藉此体验到PSV的无限魅力。

附录

主机参考价格

PSV-2000主机（港版八色，Wi-Fi）	1200元
PSV-2000主机（日版八色，Wi-Fi）	1190元
PSV TV普通版（港版）	280元
PSV TV豪华版（港版）	550元

主要周边参考价格

PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

产品报价采集自2014年8月24日，各地行情不一，报价仅供参考。

版本之间的选择

除了颜色之外，PSV-2000按照地区被划分为各个不同的版本，当然这对于很多玩家都属于老生常谈的问题了。实际上PSV-2000在选择上的余地也并不多，无非是港版和日版，港版的优势在于货源充足，而且靠近香港的玩家还可享受保修服务。日版的优势则在于价格略微便宜一些，但也只有几十元的空间，想必对于大部分玩家来说，应该可以忽略不计了。一般来说，港版主机的货源充足，进货渠道方便，在一定程度上也杜绝了翻新机的存在，所以如果不在意那几十元的差价，还是更推荐港版主机作为购机的首选。

至于其他版本的主机，譬如有一部分商家会销售美版PSV，这里我们是不建议选购的，因为美版几乎可以说等同于翻新机或是14天机，本身主机的售价从汇率上看是没有任何优势，但到了国内却比其他主机便宜很多，在考虑到更远的运输成本，能卖到低价格的原因也只有翻新或14天机这一种可能了，当然也不排除会有一些全新的美版主机存在，只不过我们从安全的角度考虑，还是选择港版最好。

那么我们如何鉴别主机的版本呢？简单的一个办法，直接看外包装盒的文字，全是繁体中文的就是港版，写着日语的就是日版，如果是英语的话，则有可能是欧版、美版、澳版等等。要想更详细的区分，我们可以直接查看包装盒右下角的主机型号，最后一位标注为0的是日版主机、1是美版主机、6才是港版主机，我们在挑机器的时候查看一下机身序列号的末尾便可，机身序列号可以在包装盒侧面和主机下面找到。

可能很多玩家会想到行货PSV，ChinaJoy上的所有试玩主机是不是行货版本，那么行货的PSV又会在何时上市呢？这里我们还没有明确答案，不过索尼已经在尽力促成行货主机的上市了，这个时间有可能是今年年底，也有可能是明年，我们要做的也只能是等待了。另外，很多玩家还在关心3G问题，但实际上PSV-2000已经取消了3G版本，目前只有Wi-Fi版本可以选择，想要3G功能的玩家只能去买翻新的港版PSV-1000了，其他版本因为有网络锁，所以无法使用3G功能，玩家这点要了解清楚。

在主机包装方面，PSV-2000的标准配置是USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套，玩家在开箱后可以看一下是否齐全。此外，现在市场上还有一款今年3月初发售的春季限量版超值同捆日版主机，包装内除了主机标配外还额外带有索尼的原装收纳软包一个，索尼的原装8GB记忆卡一张，以及原装的PSV挂绳、擦机布、特典下载卡和6款试玩游戏的下载版，目前春季限量同捆版的售价在1450～1480元左右，比单独选购这些配件要更便宜一些，如果购买日版主机，这套同捆版主机推荐为首选。



▲包装盒右下角可以看到主机型号，PCH-2006便是港版主机。



▲春季限量同捆日版主机更加超值，是购买日版主机的首选。

无盒装主机大起底

算起来，PSV-2000上市至今也将近一年，市场上难免也会出现一些翻新主机，不过由于现在市场所限，大部翻新机也都是以“无盒装”这种形式存在的，即主机没有包装盒，只有一层类似保鲜膜的塑封，大部分无盒装主机都没有配件。当然，这些无盒装主机也并非全是翻新机，还有很多其他来源，总结下来无非三种情况：1.主机曾经被人为修理或者被返厂修理过，质量无法保证的二手货。2.主机在运输过程中被掉包人为拆出进行单独运输的，属于新机范畴。3.主机是旧型号主机，为了充新机改了贴码版本。在这几种情况中，最常见的实际上是属于第二种，其次是第一种，至于第三种情况，基本极少出现，当然无论是哪种情况我们都不建议玩家选购无盒装的主机，毕竟这样的主机还是缺乏应有保障的。


▶无盒的PSV-2000多半是回收的二手机或者是被掉包出来的新机，不推荐购买。

三码合一必不可少

当然，即便排除无盒装主机，也并非能绝缘翻新机，只不过遇到翻新机的几率会大大降低，因为大部分翻新机的都来源于二手机，而在二手机中“箱说”全且成色非常好的机器不足1%，再划分到所有主机中，这种翻新机的比例甚至不足0.5%，所以玩家基本不用担心这样的问题。不过为了以防万一，我们在购机时还是需要对机器进行全身检查的，当然最先检查的还是三码合一，可以先排除一部分翻新机。三码合一相信大家比较熟悉了，很多玩家在购机时商家也多会主动让你检查三码合一以保证主机的质量。三码主要是指机器左下方的条形码，包装盒上的条码以及主机连接电脑后显示的串号，合一查的是这三个地方编码是否完全一样。一般PSV机器编码的组成方式是AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH2006（字母代表数字），看到包装盒上的条码，上面分两行印刷，第一行P-BBBBBBBB-D，第二行是S01-CCCCCCC-X只要B和C代表的数字对应，就表示主机没有被调换过。同样把主机插到电脑上，打开“我的电脑”，右击PSV的盘符选择属性查看主机序列号也可以看到一连串的数字，和机身上的一样就没有问题了。

在三码合一之外，实际上我们检查的重点最主要还是主机本身。首先在包装上，全新的港版主机包装盒上有褐色的一年免费保修标签，如果没有保修标签，很有可能就是翻新主机了。其次是看主机的正面面板是否有磨损痕迹，当然有很多人会给PSV的前面板贴上保护膜，我们也可以检查PSV的透明塑料按键，全新的按键光泽明亮，被用过的PSV可能因为指甲或是其他的尖锐物，对机器按键有一些细小的磨损，用过很多三星手机的玩家可以对比一下三星背面的塑料外壳的划痕，基本上和翻新PSV上的痕迹相类似。此外，还有充电接口，尘土方面现在有很多工具可以擦除，但使用充电器插入留下的痕迹却无法消除，所以验机的时候查一下充电接口也很有必要。当然，我们的检查范围也不止如此，很多细节都有可能表现出这台机器是翻新机，所以在验机的时候我们要以细节窥全貌，谨慎的检查主机。


■检查PSV的三码合一是避免翻新的有效方式之一。



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年9月					
25日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	Falcom	RPG	7344日元
25日	模拟农场14口袋农庄2	Farming Simulator14 ポケット农园2	Intergrow	SLG	6264日元
25日	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode	Spike Chunsoft	TPS	7020日元
25日	幕末Rock 超魂	幕末Rock 超魂	Marvelous	AVG	6264日元
25日	展翅苍穹 巡游标记	この大空に、翼をひろげて クル－ズ サイン	5pb.	AVG	7344日元
25日	展翅苍穹 巡游标记（PS商店下载）	この大空に、翼をひろげて クル－ズ サイン	5pb.	AVG	6480日元
25日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラ－ズ2王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6264日元
25日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印（PS商店下载）	ダンジョントラベラ－ズ2王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	51541日元
2014年10月					
2日	静籁永恒 加强版 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ Plus －生まれいずる星へ祈る诗－	Gust	RPG	6264日元
9日	FIFA足球15	FIFA 15	EA Sports	SPG	5940日元
9日	花	FLOWERS	Prototype	AVG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄	HIDEBOH タップダンス HERO	Dorasu	MUG	5184日元
9日	火口秀幸 踢踏舞英雄（PS商店下载）	HIDEBOH タップダンス HERO	Dorasu	MUG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ－	Square Enix	RPG	5184日元
16日	混沌之戒Ⅲ 前传三部曲（PS商店下载）	ケイオスリングスⅢ プリクエル・トリロジ－	Square Enix	RPG	4644日元
23日	超级英雄世纪	ス－パ－ヒ－ロ－ジエネレ－ション	BNGI	S・RPG	7171日元
23日	超级英雄世纪（PS商店下载）	ス－パ－ヒ－ロ－ジエネレ－ション	BNGI	S・RPG	7171日元
23日	实况力量职业棒球2014	实况パワフルプロ野球2014	Konami	SPG	售价未定
2014年11月					
13日	电击文库 战斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	FTG	6663日元
20日	战场圆舞曲	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	6264日元
20日	战场圆舞曲（PS商店下载）	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	5451日元
27日	梦幻之星 新星	ファンタシ－スタ－ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江户 BlackSmith	日本一 Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师（PS商店下载）	大江户 BlackSmith	日本一 Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト／ホロウ アタラクシア	角川 Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 来自轻井泽的杀意	RAIL WARS!（レ－ル ウォ－ズ）－轻井泽より杀意を乗せて－	5pb.	AVG	7344日元
27日	地球防卫军2 携带版V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
27日	地球防卫军2 携带版V2 双人入队包	地球防卫军2 PORTABLE V2 ダブル入队パック	D3 Publisher	ACT	5616日元
27日	银星围棋 次世代	银星围碁 ネクストジエネ－ション	Silver Star	TAB	5184日元
12月					
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
4日	战国无双 编年史3（PS商店下载）	战国无双 Chronicle 3	Koei Tecmo Games	ACT	6480日元
2014年秋					
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4ダンシング・オ－ルナイト	Atlus	MUG	售价未定
2014年冬					
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE！～	Prototype	AVG	售价未定
2014年内					
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川 Games	类型未定	售价未定
未定	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
未定	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
2015年3月					
26日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	Marvelous	ACT	售价未定
2015年					
未定	伊苏最新作（暂名）	イ－ス最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184日元
未定	海贼无双3	ワンピ－ス 海贼无双3	BNGI	ACT	售价未定
未定	苍翼异闻录 失落的记忆	エクスプレイズ ロスト メモリ－ズ	Arc System Works	AVG	售价未定
未定	数码宝贝物语 电脑侦探	デジモンスト－リ－サイバ－スルウ－ス	BNGI	RPG	售价未定
未定	噬神者2 疯狂爆裂	GOD EATER 2 RAGE BURST	BNGI	ACT	售价未定













Vita企划 Vita动态 Vita硬件 Vita攻略



本作移植自PSP版，免费收录了PSP版中的DLC衣服，还添加了全新的迷你游戏，非常符合原作设定，增加了游戏乐趣，不过由于迷你游戏难度偏高，也使得本作无法成为白金神作。故事情节由原作者监修，因此非常符合原作风格，原作粉丝不可错过。

文 半夏　美编 Juxi

AVG	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道V			必需记忆卡
	デュラララ！！3 way standoff ~alley~ V			1851MB
	角川Games	2014年6月19日	日版	1人
	零售版：5637日元/下载版：5109日元	对应PSV TV	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

基本操作

按键	说明
方向键	选择
左摇杆	移动
L	去掉对话框
R	开启/关闭快进

按键	说明
△	菜单
○	选择、对话、调查
□	开启/关闭自动
×	取消、返回、消息快进

流程概述

游戏主要分为两大部分MAIN和ALLEY，两部分各自由三条路线组成，MAIN包括ダラーズ、黄巾军、罪歌；ALLEY在二周目后开启，包括临战、雄猛、愚丽威。游戏中玩家每天有3次自由活动时间，可以在池袋各地收集情报、发展和各个角色的好感度、完成支线任务。剧情推进以周为单位，当周相关路线的情报度收集达100%且对应角色好感度达标就能推进剧情发展。进入特定路线后有的事件发生有时间限制，一旦错过就可能GAME OVER。游戏结束时和角色好感度达到最高（11月24日前达到差一格满就可以，最后一周触发事件后会自动增加一格好感度）就会迎来普通结局。其中六大主角除了普通结局外还有真结局，真结局在完成他们对应的路线后可以看到。游戏中有几个重大节点，10月8日决定走MAIN还是ALLEY路线，10月9日到10月22日的调查结果决定走三条分支路线中的哪一条。



地图详解



1	选择池袋各地
2	当前选中地图中会出现的角色
3	日期
4	当天所剩自由行动数

进入地图后特殊角色的头顶会显示不同的图标，具体说明如下：

图标	说明
!	情报事件，能够推进某条路线的完成度
!	友情事件，能够提升和这名角色的友情
!	支线任务
!	真友情事件，既能推动路线完成度也能提升友情

支线任务（サブクエス）

和地图上头顶显示蓝色图标的人对话，就可以接取支线任务。支线任务包括购物、寻人、跟踪、抓小偷等等，大部分需要到指定地点调查蓝色标志后，再回到接取的NPC处完成。完成后能够获得10枚硬币用于抽取扭蛋。支线任务的接取和完成各需要一次自由活动时间。没有在当天三轮行动时间内完成的支线任务会被判定失败。不同路线可接取的支线任务不同。具体说明如下：



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

本文对应游戏版本：1.00

池袋スタンプラリ-
时间：10月6日
委托人：路人
接取地点：60阶通り・驿侧
完成过程：南池袋公园→池袋西口公园→东口欢乐街→乙女ロ-ド

恋爱相谈！？
时间：10月7日
委托人：同班同学
接取地点：来良学园
完成过程：60阶通り・驿侧

猫を搜して！
时间：10月12日
委托人：路人
接取地点：东口驿前
完成过程：南池袋公园

池袋买い物纪行！
时间：10月13日
委托人：路人
接取地点：池袋西口公园
完成过程：东口驿前→南池袋交差点→60阶通り・驿侧

アニメイト调查！
时间：10月14日
委托人：游马崎・狩泽
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：乙女ロ-ド

治安调查のアルバイト！
时间：10月18日
委托人：路人
接取地点：东口驿前
完成过程：60阶通り・高速侧

诚二を尾行せよ！
时间：10月19日
委托人：矢雾波江
接取地点：池袋西口公园
完成过程：60阶通り・驿侧→60阶通り・高速侧→60阶通り・高速侧

初回限定版を探して！
时间：10月20日
委托人：游马崎・狩泽
接取地点：60阶通り・驿侧
完成过程：池袋西口公园

サイモンを搜せ！
时间：10月21日
委托人：デニス
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：东口欢乐街

摄影场所を搜せ！
时间：10月25日
委托人：渡草
接取地点：60阶通り・驿侧
完成过程：乙女ロ-ド

トムのお手伝い！
时间：10月25日
委托人：田中トム
接取地点：东口欢乐街
完成过程：60阶通り・高速侧、东口驿前、南池袋交差点

スリを捕まえろ！
时间：10月26日
委托人：折原舞流・折原九琉璃
接取地点：南池袋交差点
完成过程：东口欢乐街

ノ-トを探して！
时间：10月26日
委托人：龙之峰帝人
接取地点：60阶通り・驿侧
完成过程：南池袋公园

カニは何处へ！？
时间：10月27日
委托人：园原杏里
接取地点：东口驿前
完成过程：池袋西口公园

ゲ-ムと攻略本を买い！
时间：10月27日
委托人：セルティ
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：南池袋交差点→东口驿前

チラシ配りを手伝おう！
时间：11月1日
委托人：サイモン
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：60阶通り・驿侧

千晶とお买い物！
时间：11月2日
委托人：五十岚千晶
接取地点：东口驿前
完成过程：东口驿前→60阶通り・高速侧→南池袋交差点

セルティのコスプレ衣装！
时间：11月4日
委托人：新罗
接取地点：东口欢乐街
完成过程：东口驿前→60阶通り・高速侧→乙女ロ-ド

买い出しを手伝おう！
时间：11月4日
委托人：门田京平
接取地点：池袋西口公园
完成过程：60阶通り・驿侧→60阶通り・高速侧

限定プリンを买いに！
时间：11月5日
委托人：平和岛静雄
接取地点：乙女ロ-ド
完成过程：东口驿前

野菜カレ-を届けて！
时间：11月8日
委托人：羽岛幽平
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：南池袋公园

暴走集团を搜せ！
时间：11月8日
委托人：葛原
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：南池袋交差点→60阶通り・驿侧→乙女ロ-ド→东口驿前

黄巾贼に规律を！
时间：11月9日
委托人：谷田部
接取地点：60阶通り・驿侧→60阶通り・高速侧
完成过程：东口欢乐街

カズタ-ノを搜せ！
时间：11月9日
委托人：渡草
接取地点：池袋西口公园
完成过程：南池袋公园

ハンバ-ガ-を买いに！
时间：11月9日
委托人：法螺田
接取地点：东口欢乐街
完成过程：东口欢乐街

波江へ届け物を届けよう！
时间：11月10日
委托人：诚二・美香
接取地点：60阶通り・驿侧
完成过程：池袋西口公园

运び屋を搜せ！
时间：11月10日
委托人：折原临也
接取地点：60阶通り・高速侧
完成过程：东口欢乐街



关于扭蛋（フィギュア）

完成支线任务获得硬币后，就可以到乙女ロード调查黄色标志扭扭蛋了，扭蛋可以一次投入1、3、5枚硬币抽取，投入越多获得重复概率越小，本轮游戏收集的扭蛋可以从菜单查看，总收集的扭蛋可以从标题界面→おまけ→フィギュアギャラリー查看。



迷你游戏

PSV版全新添加了三款迷你游戏，从标题界面可以直接点击进入。



DRRRUN!!

跑酷类小游戏，操纵静雄不断击碎/躲避障碍物前进。○/×为跳跃，△/□为攻击还可以作为滑行躲避障碍,在空中可以进行二段跳，攻击只能击碎贴有临也头像的障碍物，一定要注意其他障碍物不能击碎。比较高的障碍物需要跳起来甚至二段跳才能击碎，如果不小心碰到障碍物或者掉到楼层之间的缝隙就会GAMER OVER。破坏障碍物会累积暴走槽，暴走槽达到100%时就会进入暴走模式，暴走模式中连打○或者快速点击屏幕就能增加得分。

パズデュラ

三消小游戏，所有方块均由主角组成，消除的对话也很有趣，满足过关条件就能过关，总共有50关。消除四个以上方块时会出现特殊方块，具体作用如下：

龙之峰帝人：消除之后会直接抹掉一横行的方块。

纪田正臣：消除之后会抹掉3×3范围内的方块。

园原杏里：消除之后会直接抹掉一纵列方块。

折原临也：消除之后会让上下左右四面的方块变为特殊方块。

平和岛静雄：消除之后会抹掉隔一行周围一圈的方块。

门田京平：消除之后会直接抹掉最下方两行方块。

赛尔提：消除5个以上方块会形成赛尔提，赛尔提和其他方块互换能够直接抹掉那一种类的所有方块，如果和特殊方块互换会让该种类所有方块变为特殊方块再同时消除，如果两个赛尔提互换则会同时消除屏幕上所有方块。



リズムでぺレストロイカ

根据顾客的点单选择对应寿司的小游戏，可以使用按键选择也可以直接点击屏幕，推荐点击画面，后期难度较高时按键容易出错。这个游戏比较考验日语，后期速度很快且没有文字提示，最好能提前将寿司图标和名称背下来。



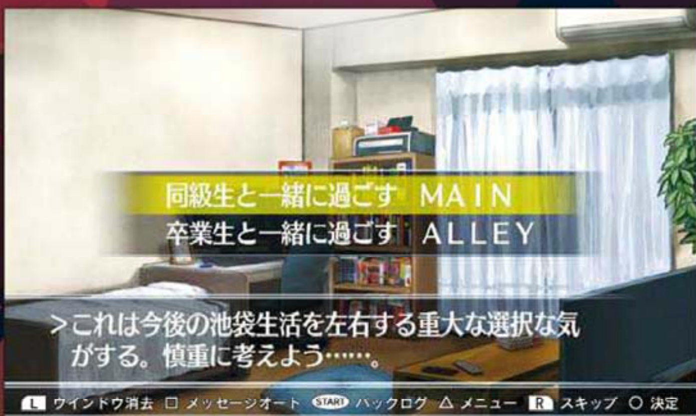
奖杯攻略

奖杯总数	53	铜杯	41	银杯	10	金杯	1	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	30小时以上
在线奖杯	0
最少通过关次数	6
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

由于总共六条路线分别对应不同的奖杯，因此至少需要通关六次，六次通关即使在全部快进的情况下也需要6小时左右。三个全新的小游戏也比较耗费时间，因此本作不能算是白金神作。推荐玩家二周目游戏时在10月8日前分别将MAIN和ALLEY两条路线的情报搜集全并存档，之后开始游戏时直接从10月8日开始。



池袋の事情通（白金）

取得条件：获得全部奖杯

都市传说（铜杯）

取得条件：目击无头骑士

保护色（铜杯）

取得条件：开始ダラーズ篇

奖杯说明：10月8日选择“同级生と一緒に过ごすMAIN”，10月22日前须和龙之峰帝人好感度达到5以上，且ダラーズ情报搜集达100%才会开始。

妖刀（铜杯）

取得条件：开始罪歌篇

奖杯说明：10月8日选择“同级生と一緒に过ごす”MAIN，10月22日前须和园原杏里好感度达到5以上，且罪歌情报搜集达100%才会开始。

苍天已死（铜杯）

取得条件：开始黄巾军篇

奖杯说明：10月8日选择“同级生と一緒に过ごすMAIN”，10月22日前须和纪田正臣好感度达到5以上，且黄巾贼情报搜集达100%才会开始。

池袋最凶の男（铜杯）

取得条件：开始雄猛篇

奖杯说明：10月8日选择“毕业生と一緒に过ごすALLEY”，10月22日前须和平和岛静雄好感度达到5以上，且雄猛情报搜集达100%才会开始。

情报屋（铜杯）

取得条件：开始临战篇

奖杯说明：10月8日选择“同级生と一緒に过ごすALLEY”，10月22日前须和折原临也好感度达到5以上，且临战情报搜集达100%才会开始。

サイモンと友达
铜杯

取得条件：看完サイモン全部友情事件

奖杯说明：

サイモン事件	选项
友情事件1	三个选项均可→はい→クレムリン握り
友情事件2	チラシを见せる→じゃあカニください
友情事件3	包丁さばきが见たくて→ビーフストロガノフ
友情事件4	储かっていいことだ→精悍な颜つきの男
友情事件5	またやってみたいかも→心配になって出てきた

セルティ・新罗と友达
铜杯

取得条件：看完セルティ・新罗全部友情事件

奖杯说明：

セルティ・新罗事件	选项
友情事件1	こんにちは
友情事件2	オカルト→UFO→いえ知ってます
友情事件3	それは残念→自分がレンタルしてくる
友情事件4	仲がいいんですね
友情事件5	运び屋ですよね→そのとき考えればいい

五十岚千晶と友达
铜杯

取得条件：看完五十岚千晶全部友情事件

奖杯说明：

五十岚千晶事件	选项
友情事件1	君の方が心配だ
友情事件2	人を探してたところ→三个选项均可
友情事件3	もちろん→それはすごい→厚着すれば大丈夫
友情事件4	气が合うからかな→そんなのできるの?
友情事件5	もちろん→仕事を继ぐつもりなの?

サブクエストクリア
铜杯

取得条件：第一次完成支线任务

サブクエスト驱け出し
铜杯

取得条件：完成5个支线任务

サブクエストのプロ
铜杯

取得条件：完成15个支线任务

サブクエストマスター
铜杯

取得条件：完成所有支线任务

奖杯说明：支线任务具体见前文，部分支线任务会和剧情事件时间冲突，在完成时要小心不要因为支线任务而无法通关。

フィギュア入手
铜杯

取得条件：第一次获得扭蛋

フィギュア好き
铜杯

取得条件：收集10种扭蛋

フィギュア大好き
铜杯

取得条件：收集20种扭蛋

フィギュアオタク
铜杯

取得条件：收集30种扭蛋

フィギュアコレクター
铜杯

取得条件：收集40种扭蛋

フィギュアマニア
铜杯

取得条件：收集50种扭蛋

フィギュアコンプリート
金杯

取得条件：收集所有扭蛋

CGコンプリート
银杯

取得条件：收集所有CG

奖杯说明：部分CG和迷你游戏挂钩，只有迷你游戏的奖杯全部取得之后才能获得对应CG，另外有两张CG和友情事件的选项有关，只要按照攻略选择加友好度最高的选项就可以收到。

池袋最强の男
铜杯

取得条件：在迷你游戏《DRRRUN!!》中分数超过100000

池袋ランナー
铜杯

取得条件：在迷你游戏《DRRRUN!!》中跑步距离超过5000m

池袋ブレイカー
铜杯

取得条件：在迷你游戏《DRRRUN!!》中破坏100个以上障碍

池袋の自动喧哗人形
铜杯

取得条件：在迷你游戏《DRRRUN!!》中发动暴走模式

DRRRUNNER!!
银杯

取得条件：在迷你游戏《DRRRUN!!》中发动暴走模式且连打超过50次

连锁マスター
铜杯

取得条件：在迷你游戏《パズデュラ!!》中达成10链锁

全消しマスター
铜杯

取得条件：在迷你游戏《パズデュラ!!》中使用两个セルティ让所有方块全消

里マスター
铜杯

取得条件：在迷你游戏《パズデュラ!!》的一个关卡中消除过所有角色的特殊方块

得点マスター
铜杯

取得条件：在迷你游戏《パズデュラ!!》的一个关卡中得分超过100000

パズデュラマスター
银杯

取得条件：在迷你游戏《パズデュラ!!》中所有关卡分数超过10000

スパシーバ!
铜杯

取得条件：在迷你游戏《リズムでペレストロイカ》中销售额超过50000

バリショーイ!
铜杯

取得条件：在迷你游戏《リズムでペレストロイカ》中给客人超过200盘寿司

ハラショー!
铜杯

取得条件：在迷你游戏《リズムでペレストロイカ》中连续给客人超过150盘寿司

トロイカ!
铜杯

取得条件：在迷你游戏《リズムでペレストロイカ》的一次游戏中给过客人大トロ、中トロ和イカ

グラスノスチ!
银杯

取得条件：在迷你游戏《リズムでペレストロイカ》中销售额超过200000





未知との遭遇 铜杯

取得条件：开始愚丽威篇

奖杯说明：10月8日选择“同级生と一绪に过ごすALLEY”，10月22日前须和门田京平人好感度达到5以上，且愚丽威情报搜集达100%才会开始。

ダラ-ズ篇クリア 银杯

取得条件：完成ダラ-ズ篇

奖杯说明：由于各路线的情报只要于固定时间到池袋地图和NPC对话就能获得，所以下文攻略仅写出获得情报的时间点，避免玩家漏掉或者因为支线任务而错过。以下时间点不包括触发友情事件的时间，玩家可以用空闲的行动回数去触发各线路主角以及其他角色的友情事件。10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、13日、14日、18日、19日、25日、26日、28日、29日，11月1日、2日、4日、5日、8日、11日、15日、16日。

罪歌篇クリア 银杯

取得条件：完成罪歌篇

奖杯说明：10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、13日、14日、15日、18日、19日、20日、21日、25日、26日、28日、29日，11月2日、4日、5日、8日、9日、11日、15日、16日。在这些日子里要留意地图上和都市传说相关的消息。同时也要注意触发园原杏里相关友情事件。

黄巾贼篇クリア 银杯

取得条件：完成黄巾贼篇

奖杯说明：10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、14日、18日、19日、20日、25日、26日、28日、29日，11月1日、2日、4日、5日、8日、9日、11日、15日、16日。

雄猛篇クリア 银杯

取得条件：完成雄猛篇

奖杯说明：10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、14日、18日、19日、21日、22日、25日、26日、27日、28日，11月1日、4日、8日、9日、10日、11日、15日、16日。

临战篇クリア 银杯

取得条件：完成临战篇

奖杯说明：10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、14日、18日、19日、20日、21日、22日、25日、26日、28日、29日，11月1日、2日、4日、5日、8日、9日、10日、11日、12日、15日、16日。

愚丽威篇クリア 银杯

取得条件：完成愚丽威篇

奖杯说明：10月8日后，情报搜集时间点：10月12日、13日、14日、18日、19日、21日、22日、25日、26日、28日，11月1日、2日、5日、8日、9日、10日、11日、15日、16日。

フレンドシップ 铜杯

取得条件：第一次观看友情事件

真フレンドシップ 铜杯

取得条件：第一次观看真・友情事件

龙ヶ峰帝人と友达 铜杯

取得条件：看完龙之峰帝人全部友情事件

奖杯说明：六大主角的友情事件分为友情事件和真友情事件，其他角色只有友情事件，玩家在攻略某条路线时，可以辅助攻略2~3个其他角色，只要在最后一周前好感度达到差1格满，在最后一周和他对话就能让好感度升满。

龙之峰帝人相关事件	选项
友情事件1	大丈夫
友情事件2	さすがはクラス委员だね
友情事件3	PCじゃだめなの?
友情事件4	すごく惊いた/それはすといね/气にしないで大丈夫
友情事件5	ぜひぜひ
友情事件6	兴味ありそうだね
友情事件7	恼みがあったら话してよ/みんなそうだよ
真友情事件6	そうだよ/あなたは? /默っている
真友情事件7	そうだね/そうかな/危险な人って闻いたけど
真友情事件8	そうだよ
真友情事件9	见た

纪田正臣と友达 铜杯

取得条件：看完纪田正臣全部友情事件

奖杯说明：

纪田正臣事件	选项
友情事件1	池袋を案内してほしい→そうかなあ→わかるわかる
友情事件2	おっす! →当然わかる→学生が多いから? →うん
友情事件3	おっす! →年上→でも年上は难しいんじゃ
友情事件4	作战はあるの? →见た目より质かな→それイマイチかも
友情事件5	时代剧サンバ
友情事件6	气を遣ってくれてたの? →三个选项均可
友情事件7	おとなしく公园でナンパしよう
真友情事件6	正臣を待ってた
真友情事件7	わかった
真友情事件8	素直に答える
真友情事件9	すまなかった

园原杏里と友达 铜杯

取得条件：看完园原杏里全部友情事件

奖杯说明：

园原杏里事件	选项
友情事件1	今何してたの?
友情事件2	三个选项均可→扫除は日直の仕事のはずじゃ?
友情事件3	パソコンを见に来た→心当たりは? →じゃあすぐ买ったほうがいいかも
友情事件4	うまく使えないの? →取扱说明书ある?
友情事件5	三个选项均可→密かに体力をつけに
友情事件6	先生が呼んでたよ→考えすぎだよ
友情事件7	确かに奇遇だね→どんな料理? →みんなと一绪に味见するよ
真友情事件6	诞生日だって闻いたけど
真友情事件7	お昼は大事だからね
真友情事件8	园原さんは园原さんだよ
真友情事件9	寂しい?

平和岛静雄と友达 铜杯

取得条件：看完平和岛静雄全部友情事件

奖杯说明：

平和岛静雄事件	选项
友情事件1	绊创膏を差し出す
友情事件2	ヤクザ
友情事件3	映画に兴味があるんですか→羽岛幽平ですよね
友情事件4	それはいいかも/今の仕事の方が似合ってる
友情事件5	友达なの?
友情事件6	ケンカしたこと? →好きです
友情事件7	そう思う
真友情事件6	所有选项均可
真友情事件7	チ-ズケ-キのセットで
真友情事件8	所有选项均可
真友情事件9	气でも紛らわせてみては

折原临也と友达 铜杯

取得条件：看完折原临也全部友情事件

奖杯说明：

折原临也事件	选项
友情事件1	それは爱じゃないかも
友情事件2	绝对しそう→盗听器とか
友情事件3	助けに入る→东池袋中央公园から→临也自身兴味がある
友情事件4	面白いですね→あのチャット→それはすごいかも
友情事件5	わかりました→立ちふさがる
友情事件6	恋人→そのわりにはよくみかける
友情事件7	好きでやってるのならいいのでは→大変だったんですね
真友情事件6	两个选项均可
真友情事件7	缘起を担ぐんですか
真友情事件8	そうですね
真友情事件9	无理

门田京平と友达 铜杯

取得条件：看完门田京平全部友情事件

奖杯说明：

门田京平事件	选项
友情事件1	なんとなく散步してただけ→三好吉宗
友情事件2	ちょっと意外→历史ものが好きなんですか?
友情事件3	こんな时间に? →まだよくわかんない
友情事件4	そうです→连れてってください!
友情事件5	やっぱり历史好きなんだ→行ってみたいかも
友情事件6	止めに入る→よくケンカするから?
友情事件7	构わない
真友情事件6	お邪魔しちゃっていいんですか?
真友情事件7	いいことだと思います→三个选项均可
真友情事件8	でも……
真友情事件9	そんなこと言っても解决しないです

游马崎・狩泽と友达 铜杯

取得条件：看完游马崎・狩泽全部友情事件

奖杯说明：

游马崎・狩泽事件	选项
友情事件1	そうです
友情事件2	ぜひお愿いします
友情事件3	俺もやってみます→もうひとつ出しましょう
友情事件4	何の专门书? →真面目なんですね
友情事件5	确かにそうだ



文 猫塔 美编 咕噜

MouseCraft



疯狂的猫咪科学家为了研究机器用奶酪来引诱可爱的老鼠，但老鼠只会向左右行走，玩家需要运用各种方块和炸弹，让老鼠们安全顺利地越过重重困难到达目的地。本作既有《疯狂小旅鼠》的解谜要素，又结合了经典的俄罗斯方块，休闲益智易上手，同时也不缺乏挑战性。游戏共有 80 个关卡，玩家还可以自己设计关卡。随着关卡的进行，解谜也会越来越难，快来帮助猫咪顺利实验，同时让老鼠们吃到奶酪吧！

PUZ	鼠的世界			必需记忆卡
	MouseCraft			244MB
	Crunching Koalas	2014年7月9日	港版	1人
零售版：-/下载版：116港币		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

上手指南

基本界面



①从上到下依次为：关卡数、老鼠数、水晶数
②方块
③重新开始
④打开菜单
⑤撤销上一步
⑥快进
⑦暂停
⑧显示老鼠和各物品位置，移动长条可查看地图

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动方块
右摇杆	移动画面
方向键	移动方块
□	老鼠出笼、加速
△	拿起炸弹
○	放回方块、撤销上一步
×	选取、放下方块
L	方块左旋转 90°
R	方块右旋转 90°
Start	菜单
Select	暂停

游戏玩法

游戏的主要目的是让老鼠吃到奶酪，老鼠能跳上高一个单元格的阶梯，往下最多能承受三个单元格的高度。关卡中会提供几种俄罗斯方块，玩家要用这些方块给老鼠铺路。每关有 3 只老鼠，只要有 1 只老鼠吃到奶酪，这一关就能通过。过关后系统会给出评价，最高评价需要玩家收集到关卡内的全部水晶并让 3 只老鼠都吃到奶酪，大多关卡的水晶分布位置非常散落，想获得最高评价也并非那么容易。

本作共有 80 关，分成 4 个部分，后 3 个部分需要达到一定条件才能依次开启，关卡中不仅支持随意暂停，还能随时开关两倍速。有些关卡只要一开始把方块都铺在正确的地方，让老鼠出笼后开两倍速等着关卡完成即可，但大多关卡无法一次性通关或收集到全部水晶，需要多次暂停和逐步加入方块才能完成。65 关后会提供可移动的方块，就更需要玩家灵活地运用了。

物品介绍

随着游戏的深入，关卡中还会加入炸弹、机器鼠、水等元素，并且会提供附带属性的方块如带电方块、爆炸方块等。机器鼠算是本作中的敌人，老鼠们碰到它就会死掉，所以要提前用方块把它压死或者让它自己摔死，有时还能利用它引爆爆炸方块。下面介绍关卡中出现的各种物品功能。

图标	名称	功能解说
	水晶	随着实验的进行，奶酪越来越少。这种古老的碎片有很高的价值，为了实验的继续，需要收集这些碎片换取奶酪
	炸弹	一个炸弹能炸掉一块方块，但物体爆炸不会波及周边事物
	机器鼠	猫咪科学家的失败之作，不能让老鼠们碰到它们。机器鼠和老鼠一样会溺水、被电等，所以玩家在想着如何去除机器鼠的同时也可以在关卡里利用它们开路
	果冻方块	即使超过 3 个单元格的高度，老鼠们掉在上面也会安然无恙
	水	老鼠和机器鼠在水中最多只能呆 10 秒，但不管老鼠从多高的地方掉到水里都不会有事
	易碎方块	易碎方块的每个单元格经过两只老鼠就会碎掉
	爆炸方块	被老鼠或机器鼠碰到后 3 秒后爆炸
	带电方块	会把老鼠和机器鼠电死，掉进水中后也会让整片水域带电
	酸性液体	会把坚硬方块以外的掉入物腐蚀掉
	坚硬方块	不会被炸毁也不会被腐蚀
	移动方块	在关卡中可随时任意地移动



难点关卡攻略

Level.22





首先如图 1 摆放方块，然后让老鼠出笼。等老鼠们从最右边跳下并走到底部最左边后，炸掉右边的“I”形方块（如图 2）。

Level.38







先如图 1 摆放方块并炸掉右上方的“I”型方块，要把机器鼠卡在爆炸方块的右边，让机器鼠去引爆方块。然后让老鼠出笼，等老鼠们收集到右上方的炸弹后炸掉堵着左下角水晶的方块（如图 2）。最后用剩下的爆炸方块以图 3 方式堵死机器鼠。

Level.42



如图放置方块，等两只老鼠走到爆炸方块上方时炸掉下面的“S”形方块即可。

Level.45





一开始先用炸弹炸掉关卡中的“O”形带电方块，然后如图 1 摆放方块。待老鼠们走到右边拿到炸弹后，炸掉“I”形方块让上面的方块掉下来（如图 2），等老鼠们走上左边后放置“O”形方块。

Level.46



如图放置方块，让机器鼠自己电死，然后放出老鼠。等老鼠拿到右边的水晶后，炸掉“I”形带电方块下的方块。

Level.47





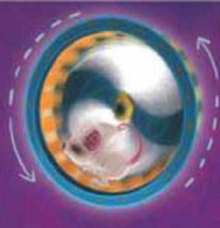
放出老鼠等它们走到底部右边后暂停，如图 1 放置方块。让老鼠走上去后再如图 2 放置方块，拿到两个炸弹后炸掉右边挡住奶酪的“O”形方块和水下的带电方块。

Level.50





先如图 1 放置果冻方块和爆炸方块，然后放出老鼠，看准时机放入“S”形方块，要确保只放一只老鼠过去并且不能压死跟在后面的老鼠。等上面的两只老鼠拿到左边的炸弹后炸掉“Z”形方块和左下角堵着水晶的方块，再如图 2 把“I”形方块放到果冻方块下面。待老鼠拿到最后一个炸弹后炸掉右边的带电方块，等老鼠把最右边的水晶收集到并走到左边水里时放入“S”形方块。



Level.51





如图 1 放置方块并炸掉上面的“I”形方块让另一块掉下来，然后炸掉堵着机器鼠的方块让它去引爆爆炸方块。等机器鼠自己掉进右边的水里被电死，再放置一个“O”形方块堵住被炸空的地方，往右边的水里放置方块后放出老鼠，等老鼠走到右边再如图 2 在左边放一块“O”形方块，等老鼠收集到左边的水晶后炸掉堵着奶酪的方块。

Level.54

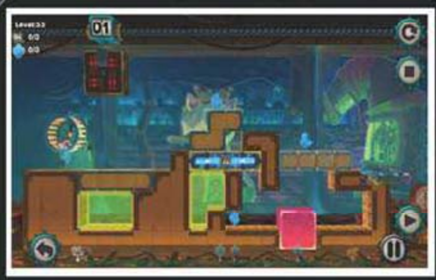




先把果冻方块放在“O”形方块的上面，放出老鼠，待老鼠拿到上面的水晶后炸掉“O”形方块，再等老鼠拿到下面的水晶后如图 1 放入“J”形方块。当老鼠们全部走到最右面拿到最后一个水晶后放入“T”形方块（如图 2），拿到炸弹后炸掉“I”形方块。



Level.55



如图放置方块，放老鼠出来，等只剩下一只从易碎方块上掉下并走到左边收集到水晶后，放置爆炸方块在果冻方块的右边充当阶梯。

Level.56



如图放置方块后放出老鼠，然后用“I”形方块竖着隔开老鼠，只让一只老鼠去引爆方块，至少保证右边的老鼠有三个单元格的活动空间。等右边的老鼠收集到两个炸弹后，把左上堵着老鼠的方块和堵着奶酪的方块炸掉。

Level.57



如图先放置两块果冻方块，机器鼠用果冻方块直接压死，等有一只老鼠掉到笼子下方的果冻方块后放入剩余的方块，最后炸掉奶酪处的果冻方块。

Level.58



用一个正方形方块在如图所示地方压死两只机器鼠，并放好其他方块，再放出老鼠们。等老鼠拿到炸弹后炸掉右边堵着路的正方形方块。

Level.61





放出老鼠，如图 1 把老鼠隔开。等炸弹方块爆炸后如图 2 放置剩余的方块，最后炸掉隔着老鼠的方块。

Level.65





如图 1 放置方块后放出老鼠，等老鼠拿到最左边的炸弹后，马上炸掉下面一排爆炸方块的左起第一块。待老鼠们都到达左边后再如图 2 放入“S”形方块。

Level.1





如两张图所示放置除移动方块外的其他方块，放出老鼠，利用移动方块让一只老鼠拿到上方的水晶和炸弹，需要炸掉右边的带电方块，最后用移动方块铺路让老鼠们走向奶酪。

Level.73



先如图放置方块并抽出移动方块竖着放在老鼠出笼位置的空隙，等一只老鼠往右走后抽出移动方块让另外两只老鼠掉进水里，并如图放置移动方块，等老鼠触发爆炸方块后取走移动方块贴着角落放在奶酪的下面。

Level.77





先如图 1 摆放方块，等老鼠拿到上面的水晶后暂停。如图 2 变换移动方块的位置，等老鼠拿到下面的和左下角的水晶后把两块移动方块随便放到一边，只要不堵着老鼠走到奶酪处的路就行了。

Level.79





先如图 1 放置方块，等一只老鼠引爆爆炸方块并返回左边后炸掉上面的“I”形方块，让坚硬方块掉下来。再如图2加入“I”形坚硬方块、“S”形方块，等老鼠们都走到右边后加入“J”形方块，并如图放置移动方块防止老鼠摔死，最后用移动方块在老鼠和奶酪之间搭桥即可。

奖杯攻略

奖杯总数	12	铜杯	8	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	10 个小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

本作奖杯设置大多数为累计型，消灭机器鼠的 5 个奖杯可以在一个关卡里用撤回功能反复刷。剩下较难的就是全关卡获得最高评价了，几个难点关卡可以参考前文的攻略，只要掌握了方法很快就能达成。



Scube Diver（铜杯）
取得条件：老鼠们在水里呆的时间累计达到 600 秒

Pyrotechnic（铜杯）
取得条件：用爆炸方块炸毁 10 只机器鼠

Crispy（铜杯）
取得条件：用带电方块电死 10 只机器鼠

Chemist（铜杯）
取得条件：让 10 只机器鼠掉进酸性液体里

Smasher（铜杯）
取得条件：用方块砸死 10 只机器鼠

Anarchis（银杯）
取得条件：消灭 50 只机器鼠

Wrecker（铜杯）
取得条件：炸毁 100 块方块

God Digger Enthusiast（铜杯）
取得条件：累计有 40 关获得最高评价

Gold Digger Expert（金杯）
取得条件：全部关卡获得最高评价

Completionist（银杯）
取得条件：完成全部关卡

Collector（银杯）
取得条件：收集到所有的水晶

Designer（铜杯）
取得条件：用编辑器设计一个完整的关卡
奖杯说明：注意一定要有老鼠和奶酪才能算是完整的关卡。



AMNESIA World

アムネシアワールド

AVG	失忆症 世界			必需记忆卡
	AMNESIA World			3055MB
	Idea Factory	2014年5月22日	日版	1人
零售版：6264日元/下载版：5452日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

作为“《失忆症》系列”在PSV平台的首部原创新作，本作的内容可以说是相当厚道，共有四个游戏模式和一个全通后的隐藏模式，在当中既可以体验原作风格的剧本，也可以享受官方提供的校园梗。

文 秋沙雨 美编 咕噜

奖杯攻略

奖杯总数	34	铜杯	22	银杯	5	金杯	6	白金	1

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	15 ~ 20 个小时
在线奖杯	无
最少通关次数	22
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

相比 Idea Factory 在 3 月份推出的《薄樱鬼 SSL》，本作的模式更多，同时奖杯也稍难一些。各模式的角色线奖杯难度不大，真正困难的是 Music World，对于不习惯打音乐游戏的玩家来说，全乐曲 HARD 难度通关和 S 评价可能要花一些时间来适应操作。

AMNESIA Worldマスター 白金
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯

ジョーカーの王子様 铜杯
取得条件：通关 Normal World 的 Ukyo 线

ジョーカーの先生 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Ukyo 线

TOMAのライブ成功！ 铜杯
取得条件：通关 Music World 的 Toma 线

ハートの王子様 铜杯
取得条件：通关 Normal World 的 Shin 线

ハートの后辈 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Shin 线

ルカ先生登场！ 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Luka 线

UKYOのライブ成功！ 铜杯
取得条件：通关 Music World 的 Ukyo 线

スペードの王子様 铜杯
取得条件：通关 Normal World 的 Ikki 线

スペードの先辈 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Ikki 线

SHINのライブ成功！ 铜杯
取得条件：通关 Music World 的 Shin 线

シンと事件解决！ 铜杯
取得条件：通关 Criminal World 的 Shin 线

クローバーの王子様 铜杯
取得条件：通关 Normal World 的 Kent 线

クローバーの先辈 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Kent 线

IKKIのライブ成功！ 铜杯
取得条件：通关 Music World 的 Ikki 线

イッキと事件解决！ 铜杯
取得条件：通关 Criminal World 的 Ikki 线

ダイヤの王子様 铜杯
取得条件：通关 Normal World 的 Toma 线

ダイヤの同级生 铜杯
取得条件：通关 School World 的 Toma 线

KENTのライブ成功！ 铜杯
取得条件：通关 Music World 的 Kent 线

ケントと事件解决！ 铜杯
取得条件：通关 Criminal World 的 Kent 线

トーマと事件解決! 银杯
取得条件：通关 Criminal World 的 Toma 线

ウキョウと事件解決! 银杯
取得条件：通关 Criminal World 的 Ukyo 线

みんなと事件解決! 银杯
取得条件：通关 Criminal World 的大团圆线

NormalWorld コンプリート 银杯
取得条件：观看 Normal World 所有角色的结局

SchoolWorld コンプリート 银杯
取得条件：观看了 School World 所有角色的结局

MusicWorld コンプリート 银杯
取得条件：观看 Music World 所有角色的结局

CriminalWorld コンプリート 银杯
取得条件：观看 Criminal World 所有角色的结局

オリオンとの出会い 银杯
取得条件：通关 Second World 的 Orion 结局

ノヴァとずっと一緒 金杯
取得条件：通关 Second World 的 Nova 结局

幸せな生活 金杯
取得条件：观看了 Extra 的全项目

MusicGame マスター 金杯
取得条件：音乐游戏全乐曲 HARD 难度通关（不限制评价）

パーフェクト达成 金杯
取得条件：音乐游戏任意一首乐曲达成 Full Combo（不限制难度）

MiniGame マスター 金杯
取得条件：所有迷你游戏达成 A 评价

最后のキューブ 金杯
取得条件：观看全通关 CG



Normal World 模式



带◆符号的选项是碎片的收集进行到一定程度之后会出现或消失的。

Ikki 线

……どなたですか?
◆そうなんですか……
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、絶对初対面じゃない……
そんなに气に病まないでください
◆……これが?
そ、そうだね……
……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
イッキさんとケントさん
ケントさんを呼んできます
何の话……?
うん、頑张ってみるよ
【前往橙色的魔方碎片】
トーマは归らないの?
ありがとう
……?
レースのテーブルクロス
憧れはしてるけど……
そうだね……!
私も……
【前往蓝色 SPADE 的方格】
イッキさんにぴったりだと思って
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往蓝色 SPADE 的方格】
高级感のある派手なイベント
【前往蓝色的魔方碎片】
料理で元を取れれば……
客引きがより効果的になりますよ
それって面白いの……?
【前往橙色的魔方碎片】
何かあったんですか?
こういう时は助け合わないと
【前往蓝色 SPADE 的方格】
……
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
どんな饰りなんですか?
◆私も嫌な予感がする……
头を守る
だ、大丈夫……
ど、どうしよう……?
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往蓝色的魔方碎片】
……
ぜひ、ご一绪させてください
键を象ったアクセサリー
大事な写真を入れますね
◆変な梦をみちゃって……
◆レア?
中继役を作ればいいんじゃないかな
【前往イッキ的方格】
顺を追ってお客さんに対応してみては?
大活跃でしたね
◆でも、记忆を取り戻したら……
◆……

Shin 线

……どなたですか?
たぶん?
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、绝对初対面じゃない……
わかりました
◆……これが?
何かあったら、よろしくね
……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
シンとトーマ
2人はイベントについてどう思う?
私で良ければ……
何の话……?
うん、頑张ってみるよ
【前往紫色的魔方碎片】
わかった
高级感漂うフルーツタルト
ありがとう……!
一绪に頑张ろうね
私も……
【前往红色 HEART 的方格】
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往红色 HEART 的方格】
じゃあ、早く归らないと
高级感のある派手なイベント
【前往蓝色的魔方碎片】
客引きがより効果的になりますよ
谁か录画していないか、闻いてみるね
【前往橙色的魔方碎片】
何かあったんですか?
2人ともかっこいいから、きっと似合うはず!
【前往红色 HEART 的方格】
いつものシンでいいんだよ
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
わかりました
◆私も嫌な予感がする……
荷物を守る
ごめんね……
逃げ出す机会を窥
谁か……!
ありがとうございます
素敌ですね
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往橙色的魔方碎片】
お疲れさまです
お疲れさまです!!
ケントさんはどうしてここに?
难解・数学问题集
无理に演じる必要はないかと思います
◆変な梦をみちゃって……
レア?
中继役を作ればいいんじゃないかな
【前往シン的方格】
シン、人气あるみたいだよ
かっこよかったよ
违うよ……!
◆でも、记忆を取り戻したら……
◆今までありがとう……!

Kent 线

泥棒……!?
そうなんですか……
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、绝对初対面じゃない……
そんなに气に病まないでください
◆……これが?
そ、そうだね……
◆……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
イッキさんとケントさん
ケントさんを呼んできます
何の话……?
うん、頑张ってみるよ
【前往橙色的魔方碎片】
トーマは归らないの?
ありがとう
……?
レースのテーブルクロス
憧れはしてるけど……
そうだね……!
私も……
【前往绿色 CLOVER 的方格】
ありがとうございます……!
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往绿色 CLOVER 的方格】
私も乐しみにしてますよ
高级感のある派手なイベント
【前往紫色的魔方碎片】
心配性ですね
怖くないんですか?
ちょっと待ってください
あの人、私の知っている人です
それって面白いの……?
【前往橙色的魔方碎片】
何かあったんですか?
2人ともかっこいいから、きっと似合うはず!
【前往绿色 CLOVER 的方格】
ケントさんなら大丈夫です
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
どんな饰りなんですか?
◆私も嫌な予感がする……
荷物を守る
ごめんね……
强引に振り拂う
ど、どうしよう……?
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往橙色的魔方碎片】
お疲れ样です!!
いえ、ケントさんがいたので……
难解・数学问题集
いつものケントさんが一番です
◆変な梦をみちゃって……
◆レア?
中继役を作ればいいんじゃないかな
【前往ケント的方格】
ケントさんと写真を撮りたいんです
姬样方。王子样がお困りですよ
凛々しくて素敌でしたよ?
◆でも、记忆を取り戻したら……
◆……

Toma 线

虫……?
◆そうなんですか……
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、绝对初对面じゃない……
そんなに気に病まないでください
◆そ、そうだね?
そ、そうだね……
……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
シンとト－マ
2人はイベントについてどう思う?
ケントさんを呼んできます
何の话……?
大丈夫かな
【前往橙色的魔方碎片】
一绪に归りたいな
任せて
……?
蔷薇の造花
うん、やっぱり憧れちゃうよ
そうだね……!
私も……
【前往黄色 DIAMOND 的方格】
嫌だった……?
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往黄色 DIAMOND 的方格】
ト－マなら着こなせると思うな
高级感のある派手なイベント
【前往紫色的魔方碎片】
心配性ですね
逃げないんですか?
警察を呼んだ方が……
それって面白いの……?
【前往橙色的魔方碎片】
何かあったんですか?
こういう时は助け合わないと
【前往黄色 DIAMOND 的方格】
……可爱い
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
どんな饰りなんですか?
◆私も嫌な予感がする……
头を守る
だ、大丈夫……
ど、どうしよう……?
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往橙色的魔方碎片】
お疲れ样です
お疲れ样です!!
ケントさんはどうしてここに?
难解・数学问题集
无理に演じる必要はないと思います
◆変な梦をみちゃって……
◆闻いたことがあるような……
◆うん、そうする……
私、手传ってこようか?
【前往ト－マ的方格】
だ、大丈夫だよ
气合を入れてたの
妒いてたんだよ
平气……
耻ずかしいよ……
◆でも、记忆を取り戻したら……
◆……



Ukyo 线

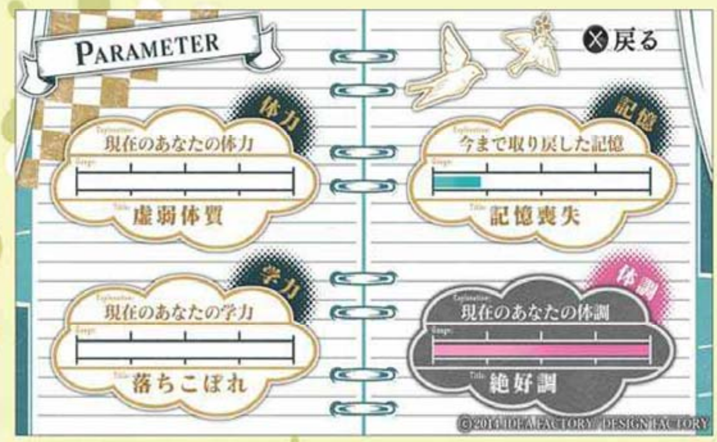
……どなたですか?
◆そうなんですか……
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、绝对初对面じゃない……
そんなに気に病まないでください
そ、そうだね?
何かあったら、よろしくね
◆……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
ウキョウさんとミネ
ケントさんを呼んできます
何の话……?
うん、顽张ってみるよ
【前往紫色的魔方碎片】
わかった
驯染み深いミルフィ－ユ
ありがとう……!
そうだね……!
私も……
【前往紫色 JOKER 的方格】
もしかして,ウキョウさんのこと……
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往紫色 JOKER 的方格】
わかりました
高级感のある派手なイベント
【前往紫色的魔方碎片】
ウキョウさんは危なくないですよ
怖くないんですか?
ちょっと待ってください
追いかけるのは危险です
どうしてウキョウさんを……?
うん、わかった
谁か录画してないか、闻いてみるね
【前往橙色的魔方碎片】
ケンカですか……?
こういう时は助けあわないと
【前往紫色 JOKER 的方格】
たぶん、假装が嫌なんだと思います
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
どんな饰りなんですか?
◆私も嫌な予感がする……
荷物を守る
ごめんね……
逃げる机会を窥う
谁か……!
ありがとうございます
素敌ですね
ノヴァ－リス?
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往橙色的魔方碎片】
お疲れ样です!!
いえ、ケントさんがいたので……
シンデレラ
详しく教えてくれませんか?
◆変な梦をみちゃって……
◆闻いたことがあるような……
◆うん、そうする……
中继役を作ればいいんじゃないかな
【前往ウキョウ的方格】
1人で大丈夫ですか?
傍にいさせてください
◆……お别れなの?
◆今までありがとう……!

Nova 线

……どなたですか?
◆そうなんですか……
◆どこかで会ったことある?
◆ううん、绝对初对面じゃない……
そんなに気に病まないでください
◆そ、そうだね?
何かあったら、よろしくね
……ノヴァ?
ノヴァはその力を持ってないの?
店长とサワ
ケントさんを呼んできます
何の话……?
うん、顽张ってみるよ
【前往橙色的魔方碎片】
ト－マは归らないの?
任せて
……?
アロマキャンドル
憧れはしてるけど……
一绪に顽张ろうね
私も……
【前往紫色 JOKER 的方格】
モテモテですね
【前往蓝色的魔方碎片】
リカさんにお任せします
【前往红色 HEART 的方格】
じゃあ、早く归らないと
高级感のある派手なイベント
【前往紫色的魔方碎片】
心配性ですね
怖くないんですか?
ちょっと待ってください
追いかけるのは危险です
どうしてウキョウさんを……?
変なことじゃないなら……
谁か录画してないか、闻いてみるね
【前往橙色的魔方碎片】
ケンカですか……?
こういう时は助けあわないと
【前往蓝色 SPADE 的方格】
笑ったら失礼ですよ
ノヴァの记忆はどうなの?
……本当に何も思い出してない?
……
【前往紫色的魔方碎片】
どんな饰りなんですか?
◆私も嫌な予感がする……
荷物を守る
ごめんね……
逃げる机会を窥う
谁か……!
すみません
ありがとうございます
◆ノヴァ－リス?
若い女性
大挂かりで派手
魅惑の王子样イベント
【前往蓝色的魔方碎片】
いますけど、气にしないでください
顽张って选びます
カラ－コンタクト
ありがとうございます
◆変な梦をみちゃって……
◆覚えてない……
◆レア?
◆うん、そうする……
中继役を作ればいいんじゃないかな
【任意选项】
内绪、です!
◆……お别れなの?
◆今までありがとう……!

School World 模式





通关“Normal World”的两条角色线之后开启该模式。玩家需要玩小游戏，为了能够拿到 CG 或触发事件，建议各位读者在玩迷你游戏时尽量取得 A 的成绩。

迷你游戏攻略

グラグラブックタワ－

类似于叠高楼的游戏，按○键可以让书落下来，然后将下一本书落到上一本书的上面，判定标准是最上面一本书的正中央，如果落下的书没有碰到到最上面书的中间的话就算失败，累计到 2m50cm 以上算是 A 评价。



Vita企划
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

燃えろ恋の障害物レ－ス



障碍物赛跑游戏，连打L键与R键来加速，出现障碍物时会有○、×、□、△四个键其中之一的提示，按下对应按键即可跳过去，失败的话会减速。

Let's Dance AMNESIA!



QTE形式的跳舞小游戏，记下搭档说出来的按键符号，然后在规定时间内全部按下。一共有五轮，规律是下一轮会比上一轮多一个按键，不过前面的部分是完全一样的，所以难度不算很大。

カラフルパペット



小人出现在左边，而↑、↓、←、→则会让小人出现在屏幕右侧，当看板出现时需要一直按住按键不放，看板撤下去之后松开按键。在右边的槽涨满的状态下完成人偶剧的话就能够拿到A评价。五个看板对应的颜色如下：

按照下面的看板选择对应颜色的小人，四个小人分别对应○、×、□、△和方向键的↑、↓、←、→四个键。当两边都出现看板时需要注意，○、×、□、△四个键会让

あか	红色（Shin）
あお	蓝色（Ikki）
みどり	绿色（Kent）
きいろ	黄色（Toma）
むらさき	紫色（Ukyo）

雪上のバトルロイヤル



砸雪球的小游戏，使用方向键或左摇杆移动主角，按下○键来砸雪球。由于雪球的投向是有弧度的，所以需要多试几次来抓诀窍，无伤过关就能够拿到A评价。

共通线

課題、ちゃんとやった?
一応終わらせてあるよ
すみませんでした
生徒会长の名前ってなんだっけ?
シンは相変わらずだね
行动选择 CONTACT
起こすの忘れてた……
行ってくるね
イッキ先輩
检讨します

Shin 线

【地图选择】シン
【行动选择】STUDY
私の声、闻こえますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】イッキ
【行动选择】SPORTS
私もAランチにしようかな
はい、あ－ん
【地图选择】シン
シンの演奏が闻きたかったんだ
【行动选择】SPORTS
七不思议について知りたい
ケント先輩も手伝ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワ－
いいですよ
【地图选择】寮に归る
【行动选择】SPORTS
そのお弁当、どうしたの?
おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
【地图选择】シン
シンの様子が气になったから…
【行动选择】STUDY
ウキョウ先生のせいです
近しい间柄でもないのに失礼です
先生にそこまで迷惑かけられません
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】SPORTS
シン?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レ－ス
かっこいい
【行动选择】SPORTS
面白そうですね
次へ
マイクの调整
シンに相谈したい事があって……
シンも忙しいのにごめんね
【地图选择】シン
トリック・オア・トリ－ト!
【行动选择】SPORTS
やってみます
【迷你游戏】カラフルパペット
このまま最后まで见ていたいです
【地图选择】シン
七不思议が……
でも、私以外にも音を闻いた人が……
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先輩
【地图选择】シン
手伝おうか?
【行动选择】SPORTS
シン
【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA!
【地图选择】シン
【行动选择】SPORTS
ケント先輩、教えてください
【地图选择】シン
おめでとう、シン!
【行动选择】STUDY
クリスマス?
わかった
【地图选择】?
理事长に兄弟っているの?
【行动选择】SPORTS
シン
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】?
【行动选择】CONTACT
决斗なんてやめてください!
仲间になるのも乐しそう
【地图选择】シン
それだとシンが寒いんじゃ……
シン……?
オレの、って……
シンと踊れてよかった
持ってっていいよ
私がこれじゃ、说得力ないよね
一休みしてただけだよ
谁に言われたの?
それじゃ、1年の教室に行こう
ありがとう、サワ
……シン、あの子と仲いいの?
……秘密
何を愿ってたの?
あの子と古文の勉强してるの?
研究、頑张ってね

Ikki 线

【地图选择】シン
【行动选择】STUDY
私の声、闻こえますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】イッキ
【行动选择】SPORTS
私もAランチにしようかな
はい、あ－ん
【地图选择】イッキ
そ、その手にはのりません
【行动选择】STUDY
七不思议について知りたい
ケント先輩も手伝ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワ－
いいですよ
【地图选择】イッキ
【行动选择】STUDY
そのお弁当、どうしたの?
おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
【地图选择】イッキ
【行动选择】STUDY
ウキョウ先生が近いから……
近しい间柄でもないのに失礼です
心配しなくても大丈夫ですよ、先生
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】STUDY
イッキ先輩?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レ－ス
わかりました!
【行动选择】STUDY
面白そうですね
暗幕の准备
音の正体を确かめる
そうです
视听覚室に暗幕を取りに来ました
【地图选择】イッキ
今日限定の特别メニュ－です
【行动选择】STUDY
やってみます
【迷你游戏】カラフルパペット
ケント先輩も一绪に见ませんか?
【地图选择】寮に归る
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先輩
【地图选择】イッキ
【行动选择】STUDY
イッキ先輩
【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA!
【地图选择】イッキ
つまり、七不思议の原因って……
【行动选择】STUDY
ケント先輩、教えてください
【地图选择】イッキ
でも、それだと先輩が……
【行动选择】CONTACT
クリスマス?
わかった
【地图选择】イッキ
【行动选择】STUDY
イッキ先輩
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】?
【行动选择】STUDY
话し合いましょう!
いただきます
【地图选择】イッキ
私でいいんですか?
形に残るものの方がいいかもです
パ－ティ、乐しみですね
ごめんなさい
探しに行きたい
一绪にって、どこかに行くの?
一绪に頑张ろう
イッキ先輩
私、呼び戻してきます
生徒会室
イッキ先輩に教えてもらいたいです
どうしてそんなこと言うんですか?
イッキ先輩も一绪じゃなきゃ嫌です
私はイッキ先輩と一绪にいたいです
もちろんです
それはきっかけにすぎません
今度は2人でパ－ティしましょう
そのときがくるまで、待ちます
同じ气持ちで嬉しいです
最初から予想してたんですか?
先輩と距离が近いなと思って……
お、怒って……ます?



Kent 线

【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
どこか痛みますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】ケント
【行动选择】SPORTS
迷っちゃうな……
はい、あーん
【地图选择】寮に归る
【行动选择】SPORTS
七不思议について知りたい
ケント先辈も手传ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワー
いいですよ
【地图选择】ケント
红茶はお好きですか?

一昨日、诞生日でしたよね……?
【行动选择】STUDY
そのお弁当、どうしたの?
おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
【地图选择】ケント
平气だよ
【行动选择】STUDY
ウキョウ先生のせいです
近しい间柄でもないのに失礼です
心配しなくても大丈夫ですよ、先生
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】STUDY
ケント先辈?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レース
ケント先辈はスポーツ得意ですか?
谁よりも饴见つけるの早かったですね
【行动选择】STUDY

面白そうですね
工具を借りる许可をもらう
工具の申请许可をもらえますか
【地图选择】ケント
トリック・オア・トリートです
大事に食べますね
【行动选择】STUDY
やってみます
迷你游戏カラフルパペット
ケント先辈も一绪に见ませんか?
【地图选择】ケント
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先辈
【地图选择】ケント
どうして扉を开けたんですか?
【行动选择】STUDY
ケント先辈
【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA！

【地图选择】ケント
この时代小说は读み应えがあります
【行动选择】STUDY
ケント先辈、教えてください
【地图选择】ケント
【行动选择】STUDY
クリスマス?
わかった
【地图选择】ケント
噂を实践した人がいるかと思って……
【行动选择】CONTACT
ケント先辈
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】ケント
协力させてください
【行动选择】STUDY
决斗なんてやめてください!
仲间になるのも乐しそう

【地图选择】イッキ
手传いましょうか?
……お疲れ样でした
明けましておめでとうございます
でも、气持ちは传わるはずです
ケント先辈は面白いですよ
私は好きです
先辈に任せるなんてダメです
实验に协力はできないそうです
はい
续けたいです
なんで离れて座るんですか?
私が何かしてしまったんじゃ……?
面倒なはずありません!
勉强を见てもらってるだけだよ
远虑しておきます
ケント先辈に渡そうと思って……
图书室

Toma 线

【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
どこか痛みますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】ケント
【行动选择】SPORTS
迷っちゃうな……
はい、あーん
【地图选择】寮に归る
【行动选择】SPORTS
七不思议について知りたい
ケント先辈も手传ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワー
いいですよ
【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
そのお弁当、どうしたの?

おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
【地图选择】トーマ
ラップ音が……
【行动选择】SPORTS
ウキョウ先生のせいです
近しい间柄でもないのに失礼です
心配しなくても大丈夫ですよ、先生
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】SPORTS
次へ
トーマ?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レース
踏んだらごめんね
できたら私もこのままがいいな
【行动选择】STUDY
面白そうですね
来ていない有志の召集

有志の手传いはどうしたの?
【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
やってみます
【迷你游戏】カラフルパペット
このまま最后まで见ていたいです
【地图选择】トーマ
サワが呼んでたよ
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先辈
【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
次へ
トーマ
【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA！
【地图选择】トーマ
顽张るよ
サワたちも呼ぼうよ
【行动选择】SPORTS

ケント先辈、教えてください
【地图选择】トーマ
ほんと……?
【行动选择】STUDY
クリスマス?
わかった
【地图选择】?
理事长って何人いるの?
【行动选择】SPORTS
次へ
トーマ
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】トーマ
マフラー持ってきてない……
トーマは大丈夫なの?
【行动选择】SPORTS
决斗なんてやめてください!
いただきます
【地图选择】トーマ

一绪に来てくれるの?
すごい偶然だね……!
相手にキ……の续きは?
年上でもお年玉がほしいものなの
ありがとう、2人とも
隐れる准备、しなきゃね……
も、もう出ても平气だよね
同じじゃない……と思う
ケント先辈に教えてもらうから
勉强に集中できないからいい
怒ってるわけじゃない
先辈には勉强を教えてもらってる
トーマを知りませんか?
トーマ、话があるの
そんなことありません
本气だと思う
トーマと离れたくない
部活はどうしたの?

Ukyo 线

【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
どこか痛みますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】ウキョウ
【行动选择】SPORTS
迷っちゃうな……
はい、あーん
【地图选择】ウキョウ
ウキョウ先生……?
【行动选择】SPORTS
七不思议について知りたい
ケント先辈も手传ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワー
いいですよ
【地图选择】寮に归る

【行动选择】STUDY
そのお弁当、どうしたの?
おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
【地图选择】寮に归る
【行动选择】SPORTS
ウキョウ先生が近いから……
近しい间柄でもないのに失礼です
心配しなくても大丈夫ですよ、先生
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】STUDY
次へ
ウキョウさん?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レース
暇です
ウキョウさん、顽张って!
もっと应援すればよかったですね
【行动选择】STUDY

面白そうですね
次へ
人形剧で使う人形に仕上げ
怪我をしてしまって……
【地图选择】ウキョウ
トリック・オア・トリート!
【行动选择】SPORTS
やってみます
【迷你游戏】カラフルパペット
ケント先辈も一绪に见ませんか?
【地图选择】ウキョウ
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先辈
【地图选择】ウキョウ
来年みんなで一绪に行きませんか?
【行动选择】SPORTS
次へ
ウキョウ先生

【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA！
【地图选择】ウキョウ
でも、あれ……
ウキョウ先生が幽灵だったなんて……
行动选择 STUDY
ケント先辈、教えてください
【地图选择】ウキョウ
【行动选择 SPORTS 或者 STUDY
クリスマス?
わかった
【地图选择】ウキョウ
【行动选择 CONTACT
次へ
ウキョウ先辈
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】ウキョウ
【行动选择】SPORTS 或者 STUDY
决斗なんてやめてください!

仲间になるのも乐しそう
【地图选择】ウキョウ
私、ご迷惑ですか?
见てみたいな
サンタさん……?
いただきます
お奈煮もいいですよね
私达も付き添ったほうがいいよね
片付けを手传いに……
バッチリです!
たまに喋ったりはします
ウキョウさんはいい人ですよ
……秘密です
大丈夫です
ウキョウさんがいてくれて良かった
どこかに行っちゃうんですか?
ウキョウさん!
私もあの时のことを思い出して……

Luka 线

【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
どこか痛みますか?
そう思う
お言叶に甘えます
先生は气に入ったんですか?
【地图选择】ケント
【行动选择】SPORTS
迷っちゃうな……
はい、あーん
【地图选择】寮に归る
【行动选择】SPORTS
七不思议について知りたい
ケント先辈も手传ってください
【迷你游戏】グラグラブックタワー
いいですよ
【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
そのお弁当、どうしたの?

おいしい
体育仓库に行かなきゃいけなくて……
地图选择トーマ
ラップ音が……
【行动选择】SPORTS
ウキョウ先生のせいです
近しい间柄でもないのに失礼です
心配しなくても大丈夫ですよ、先生
生徒に混じってるってどういうこと?
【行动选择】SPORTS
次へ
トーマ?
【迷你游戏】燃えろ恋の障害物レース
踏んだらごめんね
できたら私もこのままがいいな
【行动选择】STUDY
面白そうですね
来ていない有志の召集
有志の手传いはどうしたの?

【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
やってみます
【迷你游戏】カラフルパペット
このまま最后まで见ていたいです
【地图选择】トーマ
サワが呼んでたよ
【行动选择】REST
约束してたのに迟いですよ、先辈
【地图选择】トーマ
【行动选择】STUDY
次へ
トーマ
【迷你游戏】Let's Dance AMNESIA！
【地图选择】トーマ
顽张るよ
サワたちも呼ぼうよ
【行动选择】SPORTS
ケント先辈、教えてください

【地图选择】トーマ
ほんと……?
【行动选择】STUDY
クリスマス?
わかった
【地图选择】?
理事长って何人いるの?
【行动选择】STUDY
次へ
トーマ
【迷你游戏】雪上のバトルロイヤル
【地图选择】?
【行动选择】CONTACT
决斗なんてやめてください!
いただきます
【地图选择】トーマ
1人で行けるから……
间近で见てみたい
食べるのがもったいないです

ここではちょっと……
女性の天使……?
ルカさんて言うんだって
わかりました
食通なんですね
授业始まるので失礼します
あんな芸术作品は作れません
思い切って窗の外を见てみる
もうすぐ见回りの先生が来ますよ
うん、そうするよ
どういうことですか?
美しさにこだわることはないです
せっかく顽张って作ったのに
……イッキュウです
行った方がいいとは思うけど……
ルカさんの气持ちが传わってきます

Music World 模式



通关"Normal World"的五条角色线之后开启该模式。流程里需要玩音乐游戏，用到的按键是○、×、□、△，这四个键还分别对应方向键的→、↓、←、↑，当☆的提示出现时需要触屏，然后按照系统提示将画面的星星按顺序连接起来，连接成功后即可获得高分奖励，这对于取得S评价至关重要。取得S评价后（不限制难度和曲目），菜单里的音乐游戏才会额外追加新乐曲，需要S评价解锁的乐曲有《仕留めよわれらが敌》、《only one way》和《your magic》，其他乐曲都能够在角色线里获得。

共通线

任せておいてください!
どれくらい腕に自信がありますか?
お仕事が忙しいんじゃ?
ライブにはよく参加されるんですか?
活动について详しく教えてくれる?
バレるって、何がですか?

Shin 线

シン
敬语で话さなくていいですよ
音量が足りなかったかも
今日はありがとう
本番が怖い?
私、シンの歌が好きだよ
私が傍にいるよ

Ikki 线

イッキ
何か事情があるんですね
どんなライブをしていたんですか?
欲张りでいいと思います

Kent 线

ケント
作曲って、どうやってするものなんですか?
次は歌を入れませんか?
ライブ本番で歌うんですよね?
どうして避けるんですか?

Toma 线

次へ
トーマ
元气にしてた?
トーマも无理しないでね
どうしてトーマに会いたいの?
人气者なんだね
新曲、乐しみにしてるね
……何も话してくれないの?
トーマは何のために歌うの?

Ukyo 线

次へ
ウキョウ
どうして各地を回ってるんですか?
サワはウキョウさんと仲良いの?
大丈夫ですか……?
传言があるんですが……
こんにちは!!
当たり前です
私なら大丈夫です



Criminal World 模式

通关"Normal World"的四条角色线之后开启该模式。

共通线

どこかで会いましたっけ?
探偵のイメージと违うかも
呼び舍てはちょっと……
ウキョウさん、大人気ないです
壶
间接照明
うさぎのぬいぐるみ
书类が置かれているデスク
本棚の本
1人がけのソファ

Kent 线

难事件を解き明かしてみたいです
ケントさん
だったら安心ですね
ちょうどいいです
……! 见るから人怪しい人がいた
难しく考えすぎじゃないですか?
トーマさん、无事なんですか?
ケントさんの部屋にもありそう……
待ってる时间がもったいないです
纬度经度……?
この三か所を系ぐんですよね?
うさぎのぬいぐるみ
このぬいぐるみの中に爆弾が……!
ケントさんはどうするんですか?
ケントさん、気にしないで下さい
犯人の正体がわかるんでしょうか?
ケントさん……
ケ、ケントさん……
ケントさん、赖もしかったです

Shin 线

小さな事件から地道にこつこつ
シン1人じゃ心配です
シンの手传いに来たの
どの猫も可爱い
猫の名前を呼んでみる
あと少しで1匹捕まえられたのに
こっちに来て、一绪に游ぼう
ありがとう、ダイヤ
今のシンならできるよ!
一绪におうちに归ろう?
一绪に解决できて良かった!
何かあったのかもしれない
助けに行かないと!
それだけで断定はできない
ウキョウさんっていい先辈だね
何かの手がかりかもしれない
またこの子たちに会えて嬉しいW
2人で助け合って世话しなきゃだね

Ukyo 线

……わからないです
爆破予告が届いて……
おはようございます
详しいんですね?
私も连れてってください
でも、一体どうやって?
ウ、ウキョウさん、凄いですね……
所长……ですよね
怪しいですね
ここに落ちてたのを拾っただけだよ
犯人は别の人间だよ
事务所のメンバーの谁かですよね?
最初のメールがヒントになってる?
探偵事务所
犯人は所长だったんですか!?
所长、大人気ないですよ
わかりました、ウキョウさん!

Ikki 线

难事件を解き明かしてみたいです
イッキさん
さっきの、なんだったんですか?
最近、便笺を买った人っていました?
それはできません
私も一绪に行きます
任せてください!
タンスの上
棚の上A
棚の上B
テーブル
床A
床B
カーペットの下
ベッドの横
ベッドの上A
ベッドの上B
电気スタンド
イッキさんを置いて逃げられません!
赖もしい先辈だって思いました

Toma 线

难事件を解き明かしてみたいです
トーマさん
学生なんてどうですか?
大丈夫ですか、トーマさん!
血、出てないですよ?
柄の部分に何か书いてあるよな?
私も连れて行ってください
よろしくお愿いします!
もしもの为に待机しておくんですね
ピッキングのやり方教えてください
この箱、このまま开けていいのかな
床传いに这って进んで行けば……
助けますから待っててください
役に立ててよかったです
手驯れてるんですね
所长が犯人なんて信じられません
苦労されたんですね……
トーマさんは赖りになる人です



大团圆线

人の役に立つ仕事がいいです
このハンカチ、使ってください
リカさんと氛围气が似てますね
わかりました
コショウ
私たちが解决してみせます
私もこのまま护卫を续けます
シン、コツってどんなの?
じゃあ、私は反对侧を受け持つね
ストーカー犯になにかしようとしてた?
お互いおぎないあっていこう
监视カメラの映像を见にきました

谁も怪我しなくて良かったです
依赖人を守る人が必要ですもんね
リカさんは无事なんですか?
私もこの探偵事务所の一员ですよ
リカさん、怪我はないですか?
よろしくお愿いします、先辈!



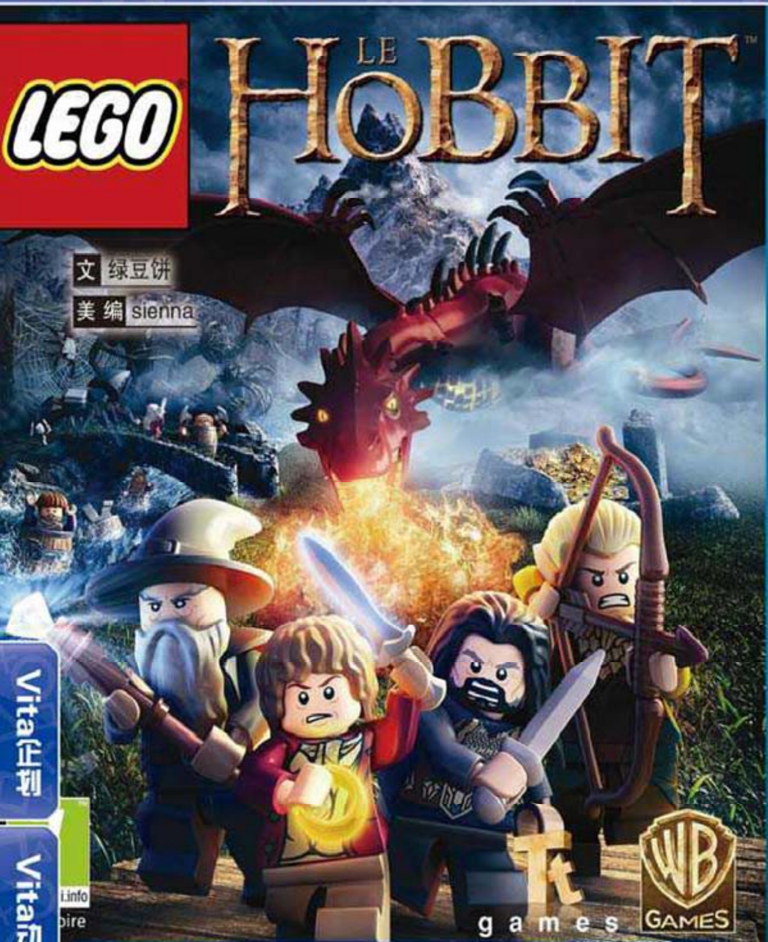
Second World 模式

某一角色的所有模式所有结局通关之后开启该模式。

よろこんで
私も嬉しかったよ
茗荷大学
冥土の羊
どっちも好きだよ
繁华街
いつもの散步コース
记忆、戻ったの?
鬼神母心神社

见て、井户があるよ
どうしたの……?
杂货屋
そうかな……?
ノヴァの言叶が嬉しかったから
手、系ごうか
やっぱり王子祥イベントかな
何を言ってるの……?
……嘘

……ノヴァが、そう愿うなら
嘘を……?
……どうしてそこまでして?
この辺りを散步しようかな
あの子に会いたい……!（Orion结局）/ 彼に会いたい……!（Nova结局）



文 绿豆饼
美编 sienna

ACT	乐高霍比特人			必需记忆卡
	LEGO The Hobbit			1583MB
	Warner Bros. Games	2014年4月9日	港版	1人
零售版：233港币/下载版：233港币		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

于今年4月初登陆各大平台的《乐高霍比特人》同样来到PSV，掌机版的游戏内容与家用机版截然不同。游戏剧情建立在《指环王》前传《霍比特人 意外之旅》和《霍比特人2 史矛革之战》两部电影之上。一如既往地有着“《乐高》系列”的众多收集要素和简单操作的传统，大大地增加了可玩性和耐玩性，而且过场动画相对于影片的还原程度也非常高。推荐给喜欢“《指环王》系列”和挑战白金的玩家。

上手指南

基本玩法

玩家需要操作游戏角色击败敌人、解开谜题，才能让剧情顺利地进展。不过单靠一个角色是无法解开全部谜题的，需要通过换人、利用其他伙伴的特殊能力来开路。本作中玩家能够使用的角色非常多，大部分人物会随着剧情的进行自动加入队伍，而其余的就要满足解锁条件后，在LEGO商店购买才能使用。



菜单介绍

游戏内的菜单是用图标而不是用文字来表示的，下面列出标题画面中各个图标代表的功能。



❶ 存档管理。可以对存档进行读取、删除。
❷ 背景音乐设定。调整游戏内音乐量大小。
❸ 制作人名单。查看制作人名单。
❹ 音效设定。调整游戏内音效量大小。
❺ 设置。触摸后打开设置列表。
❻ 开始游戏。开始当前载入的游戏。

游戏内的其他菜单图标及功能如下。

图标	功能
	返回标题画面/大地图
	查看当前每个关卡的状态
	查看、整理红色砖块部件
	查看玩家身上的资源
	查看关卡的剧情队伍

图标	功能
	查看自由模式下的队伍
	对自由模式的队伍随机编队
	购买选中项/购买人物界面
	查看选中项的信息

基本操作

按键	作用
方向键/左摇杆	移动
右摇杆	观察周围环境（大地图模式）
□	普通攻击；区域跳跃（大地图模式）
△	远程攻击（部分人可用）
○	使用机关、捡起道具
×	冲刺攻击

按键	作用
L	更换角色
R	必杀技
Start	暂停菜单
长按○	组装零件
长按△	远程目标锁定（部分人可用）
长按L	选择人物（自由模式可用）

游戏界面



❶ 人物头像，通过触摸点击可以换人。
❷ 我方角色的生命值，所有角色共用。
❸ BOSS的生命值。
❹ 必杀技槽。显示该人物的必杀技种类，使用后会变暗并有冷却时间（CD）提示，所有角色CD共用。

Vita企划
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略

商店

游戏内的商店分为LEGO商店与铁匠铺两种。在LEGO商店可以购买人物和各种资料，铁匠铺则能用小零件换取各种资源，用资源可以制造各种乐高组件和红色砖块部件。

大地图模式

游戏剧情的进度体现在大地图上，玩家可以在大地图上重温过场动画和已通关卡，还能探索宝箱、支线、捷径，路上也有不少路人会给玩家一些委托任务，还能在地图上的铁匠铺购买组件、资源等等。



角色与技能

本作中每个角色都有着不一样的攻击方式（哪怕只是服装不同），必杀技也分为好几个种类，部分人物还有自己专属的解谜技能，大大地提高了游戏的耐玩性。大部分特殊角色需要通过LEGO商店解锁才能使用。

心得技巧

冲刺取消

每个角色在普通攻击过程中，可以用冲刺攻击来取消自身当前的动作，而且冲刺攻击会有一小段的无敌判定，在挑战无伤要求或者BOSS战的关卡中非常有用。部分特定的人物间对战，甚至可以用冲刺攻击破招，对目标造成较大硬直。



自动锁定和触摸射击

游戏内的射击瞄准需要长按△键配合左摇杆来达成，但其实只要目标在射击范围内，玩家只需面对目标方向按一下△键或通过触摸屏点击目标，角色就会自动对着该目标进行射击。

终结一击

当玩家给敌方造成一定伤害或者使用冲刺攻击撞到某些小兵时，能够令其倒地，此时会出现长按□键的提示，成功输入后会给予倒地的敌人致命一击。使用此招时玩家为无敌状态，被围攻的时候灵活运用此招可以避免不少伤害。



BOSS战

如此长剧情的游戏自然有不少的BOSS战，而且每一场BOSS战的金砖挑战都会有“无伤通关”这一项目，然而BOSS是不会因为玩家的攻击而硬直的，穷追猛打只会受到BOSS攻击承受更大的伤害，更别提无伤了。

在BOSS准备发动近战攻击时，头上会出现红色的标志，看到后立即跑开，等BOSS攻击完毕后立刻展开反击。在没有干扰的情况下，如此反复，就能够轻松地击败BOSS。然而BOSS的远程攻击则不会有标志预警，而是直接用大动作来表现出攻击征兆。只要熟悉这些，要做到打BOSS无伤并不困难。

另外，BOSS战中会有不少的小兵出来干扰，所以建议先与BOSS拉开距离，把小兵都清完再去和BOSS单挑。

刷钱推荐

推荐刷钱的关卡为最后一关，难度低且流程短，一把大约耗时2分钟左右。

建议先制作出红色砖块的Stud Multiplier系列部件并装备，该系列装备可以让获得的小零件数目翻倍，而且多个部件的倍数能够叠加。在6倍加成且只求快速过关的情况下，打一次最后一关至少能拿到20万以上，通关后直接按再次挑战图标，读取速度也比退出再进快得多。如果刷闷了，把Stud Multiplier系列部件都装上，之后无论去什么关卡，都是分分钟几百万上下，在探索的同时也能获得一笔不小的收入。



FEATURE | INFORMATION | EXPRESS | GUIDE

全关卡金色砖块收集



游戏中最核心的就是收集要素，每个关卡都设置有10项挑战项目，每个项目完成后就会奖励一个金色砖块。金色砖块是开启主线剧情的重要线索，剧情中的很多道路都需要用它来开启。不仅如此，挑战项目中还包含着乐高组件、红色砖块部件、支线任务物品的收集。以下是本作中375个挑战任务的项目说明，“无伤”要求的只需利用红色砖块Invincibility部件的无敌效果即可轻松达成。但要注意并不是所有挑战项目都能够一周目完成，部分需要在解锁特殊角色后才能满足要求。

第一区域 Erebor

主线 The Mines Of Erebor

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集30000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。通过冶炼室大门左上角的黑色砖块后即可看到
	找到珍贵道具。在使用轨道车到达斜坡的时候放慢速度观察，道具在斜坡某处上方的笼子里，下降后用轨道车接触笼子后获得

项目图标	达成条件
	找到符文地图。用Beorn Bear破坏专属障碍物即可看到
	使用熔炼罐向熔炼池里倒入液态金属。需要通过冶炼室大门左上角的黑色砖块才能看见熔炼罐
	找到蓝宝石。位于最后的梯子前的矿车上方
	破坏8个烛台
	完成以上所有的项目

主线 The Coming Of Smaug

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集15000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。位置在一开始长廊的左侧
	找到珍贵道具。位于长廊左侧的一堆零件堆中

项目图标	达成条件
	无伤通关
	把矛还给士兵。矛的位置在城门右侧的墙上
	吹响3个号角
	制作3个路障。其中一个路障需要用魔戒才能发现
	完成以上所有的项目

主线 The Sickness Of Thror

项目图标	达成条件
	完成本关

项目图标	达成条件
	收集39000个小零件

项目图标	达成条件
	找到并收集3个资源。最后一个资源位于逃跑路段最下面三个一排的罐子里
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于起始位置左侧的高台上
	找到珍贵道具。在最后逃跑路段左侧的一个宝箱中
	找到红色砖块。位于一开始大厅上方的阴影中

项目图标	达成条件
	破坏5个装饰罐
	利用柱子砸龙尾
	18秒内逃出金浪
	完成以上所有的项目

主线 Smaug's Lair

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于第二次滑下斜坡后的箱子内
	找到珍贵道具。在一开始用梯子上去后的零件堆里

项目图标	达成条件
	找到符文地图。位于第三个斜坡中的右侧
	破坏3个骷髅
	破坏3个装饰罐
	掘出所有瓷罐里的小零件
	完成以上所有的项目

主线 Thorin's Revenge

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于关卡中龙头左边的墙角处
	找到珍贵道具。路上就能看到，但需要治疗旁边受伤的动物才能顺利获得

项目图标	达成条件
	找到红色砖块。通过龙头后拉动旁边的水车，第一次会出现零件，第二次会出现红色砖块
	使用两个风箱
	在21秒内完成手摇轨道车的车程
	破坏4个火盆
	完成以上所有的项目

支线 Crabby Hermit

项目图标	达成条件
	完成本关



第二区域 The Shire

主线 Bag End

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。在场景上方用法师可以拿到开启该宝箱的钥匙
	找到隐藏的乐高组件。在场景最上面的房间内

项目图标	达成条件
	找到符文地图。在场景最上面的房间内
	找到红色砖块。在场景最上面的房间内
	破坏关卡内所有的家具
	收拾的时候只把盘子丢进水池
	完成以上所有的项目

支线 Cardolan Conflict



项目图标	达成条件
	完成本关

支线 Breaking Camp



项目图标	达成条件
	完成本关

第三区域 Bree

该区域只有商店。

第四区域 Moria

主线 The Battle Of Moria

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到隐藏的乐高组件。位于刚开始时下方的零件堆中
	击败所有敌人
	在220秒内通关

项目图标	达成条件
	在160秒内通关
	营救所有战友
	击败所有弓箭手
	破坏所有火炬
	完成以上所有的项目

主线 Azog The Defiler

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在180秒内通关
	在140秒内通关

项目图标	达成条件
	找到隐藏的乐高组件。使用弩炮后，爬上场景左侧的高台，破坏岩石堆即可看到
	用Azog击败5个小兵
	使用弩炮
	得到橡木盾后冲刺攻击3个小兵
	完成以上所有的项目

支线 Combat Quota



项目图标	达成条件
	完成本关

第五区域 Trollshaws

主线 The Mountain Trolls

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件

项目图标	达成条件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。位于右上角的马圈里

项目图标	达成条件
	找到隐藏的迷你乐高组件。在地图上方的蜂窝里
	找到符文地图。位于瀑布上方的角落里
	从河里钓3条鱼

项目图标	达成条件
	吓跑所有在地面爬行的蜘蛛
	清理河流里的垃圾，其中一个是木质车轮
	完成以上所有的项目

主线 Troll Battle

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在170秒内通关
	在150秒内通关

项目图标	达成条件
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于地图上方的Beom Bear专属障碍中
	将鼠尾草酒进三个杯子里，鼠尾草通过破坏杂草获得
	引诱Tom丢石头砸到Bert
	引诱William或Tom撞到Bert
	完成以上所有的项目

主线 The Dawn

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集15000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。在场景左上角马圈内的紫色液体上，需要用邪恶势力的角色才能拿到
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于场景左上角马圈内的Beom Bear专属障碍中

项目图标	达成条件
	在规定时间内完成调味料搜集
	让调味料全部是洋葱
	放走所有的鸡
	完全不进入食人魔的视野范围
	完成以上所有的项目

主线 Troll Hoard

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。位于洞穴深处的围栏内，需要从高台上跳下才能进入
	找到隐藏的迷你乐高组件。通过大铁门后，破坏右边垃圾堆后面的箱子可以看到

项目图标	达成条件
	找到红色砖块。在洞穴深处的高台左侧
	埋下财宝。第二个埋藏地点要从高台的矮门进入才能到达
	找到大宝藏。位于洞穴深处的高台上的Beom Bear专属障碍中
	破坏所有有骷髅的牢笼
	完成以上所有的项目

主线 Gundabad Wargs

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到隐藏的迷你乐高组件。位置在场景上方的高台上
	在160秒内通关
	在145秒内通关

项目图标	达成条件
	用Radagast拿到3个蘑菇
	赶走森林里的3只蜘蛛，其中一只在场景上方的高台上
	收集2个红萝卜给兔子，其中一个在场景上方的高台上
	用Beorn击败5头座狼
	完成以上所有的项目

主线 The Hidden Valley

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。位于Beorn Bear的专属障碍中
	找到隐藏的乐高组件。在一个梯子机关前的上方，击落蓝色砖块即可看到
	找到符文地图。宝箱的位置在受伤的鸟右下方，启动机关将箱子弹到可拿取的地方即可
	破坏所有的牛骨
	治疗一只受伤的鸟
	破坏所有大灌木丛
	完成以上所有的项目

支线 Dangerous Place



项目图标	达成条件
	完成本关

第六区域 Rivendell

支线 Galadriel's Gambit



项目图标	达成条件
	完成本关

第七区域 High Pass

主线 Thunder Battle

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。在途中被蓝色砖块堵住的洞穴内
	找到隐藏的乐高组件。位于开始时敲打机关的上方
	找到符文地图。开始时爬上左侧的墙壁即可看到地图宝箱
	找到红色方块。位于Beorn Bear的专属障碍中
	躲避所有落石
	45秒内通过巨人
	完成以上所有的项目

第八区域 Goblin Town

主线 Goblin Town

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到隐藏的乐高组件。在通过第一个平台后的吊桥机关后面的箱子内
	在220秒内通关
	在200秒内通关
	找到红色方块。位于能操作Thorin后第一个平台的下方，往下走即可看到
	击败30个敌人
	切断场景内所有的绳索
	在哥布林抄写员离开前将其射杀。用远程攻击击落场景中坐吊索的哥布林即可
	完成以上所有的项目

主线 Riddles In The Dark

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。利用关卡内的钓点获得
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于开始时上方高台的砖块里
	找到符文地图。位于场景左上方高台上的宝箱中
	用Radagast取得3个洞穴蘑菇
	用Gollum解开Bilbo的第一个谜题。道具在场景左上方的高台上
	用Gollum解开Bilbo的第二个谜题。道具位于右侧场景的高台上
	完成以上所有的项目

主线 The Goblin King

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在200秒内通关
	在130秒内通关
	找到隐藏的迷你乐高组件
	用Thorin击败15个小兵
	不被哥布林王的咆哮攻击打中
	破坏所有的火盆
	完成以上所有的项目

支线 Goblin Brawl



项目图标	达成条件
	完成本关

第九区域 Cliff Tops

主线 To The Trees

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。在刚开始时右上方矿石右边的石头内
	找到珍贵道具。位于开始时平台下方的宝箱内
	找到符文地图。位于斜坡前一棵绿色植物后的一堆大石头内
	找到红色方块。上斜坡后先别急着砍树，跑到斜坡尽头的一棵树上，上面有个箱子，破坏即可看到
	吓跑栖息在树上的鸟。只能用Bilbo丢石头吓跑
	在营火旁放置平底锅。平底锅在斜坡前破坏物体能够发现，上树前先将其放置好即可
	完成以上所有的项目

主线 The Return Of Azog

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在130秒内通关
	在100秒内通关
	找到隐藏的迷你乐高组件。用Beorn Bear破坏专属障碍后在洞内出现
	找到隐藏洞穴。用Beorn Bear破坏专属障碍后进入即可
	用Legolas Greenleaf击败3头座狼
	用一次必杀技击败4个敌人
	完成以上所有的项目

支线 Northern Goblins

项目图标	达成条件
	完成本关

支线 Southern Wargs

项目图标	达成条件
	完成本关



第十区域 Beorn's Homestead

主线 The Goblin King

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于必经之路上。
	收集3个食物。注意第三个在最后滑下斜坡的左侧
	找到红色方块。利用关卡的钓点取得
	被追逐时跨越5个跳栏
	找到在瀑布的隐藏区域
	解救1只松鼠。位于Beorn Bear专属障碍中
	完成以上所有的项目

主线 Beorn's Homestead

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。位于马圈内的零件堆中
	找到珍贵道具。在大门口右侧的树上
	找到符文地图。在场景内的钓点获得
	破坏3块草地
	破坏3个蜂房并避免被蜜蜂蛰到
	治愈生病的马
	完成以上所有的项目

支线 'Orrible Orcs

项目图标	达成条件
	完成本关



第十一区域 Mirkwood

主线 Mirkwood

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。位于第二个使用魔戒地点的右上方高台上
	找到珍贵道具。换人后，将平台上方的木柴收集并点燃即可看到
	找到符文地图。救出所有蝴蝶后，回到大平台的下方，会看到蝴蝶把宝箱搬到平台中央
	找到红色方块。在得到符文地图的大平台往上走有紫色液体，用邪恶势力角色通过后就能看到
	解救所有被束缚的蝴蝶
	在魔戒隐身的状态下击败6只蜘蛛
	完成以上所有的项目

主线 Bilbo And The Ring

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到隐藏的迷你乐高组件。连续破坏6颗卵就会出现
	在180秒内通关
	在140秒内通关
	破坏6个卵
	阻止BOSS进行毒液攻击
	避开所有的毒液攻击
	找到所有的紫色小零件。需要用法师将岩石从地底移出来，再被BOSS撞破才会出现小零件
	完成以上所有的项目

主线 The Spawn Of Dol

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	找到隐藏的乐高组件。让第一个大蜘蛛将所有石头撞碎后出现于地图下方
	在240秒内通关
	在190秒内通关
	引诱大蜘蛛撞上石头
	在击败第一个大蜘蛛前解救所有的同伴
	避开所有的蛛网攻击
	完成以上所有的项目

支线 Spider Season

项目图标	达成条件
	完成本关



第十二区域 Thranduil's Kingdom

主线 Bilbo's Escape Plan

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。利用地图内的钓点获得
	找到珍贵道具。在地图上方箱子左侧的角落里
	找到符文地图。位于地图上方的房间里
	清除所有蜘蛛网
	打碎3个空瓶
	解救1只兔子
	完成以上所有的项目

主线 The Elven Gate

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到符文地图。利用地图内的钓点获得
	击败所有敌人
	在140秒内通关
	在100秒内通关
	找到隐藏的迷你乐高组件。将城墙上的砖块凿开后，挖掘地面的零件堆即可发现
	40秒内通过开始时的闸门
	破坏12个灌木丛
	完成以上所有的项目

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

主线 Mirkwood River

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于换人后，组装好组件处左下方的石头内
	击败所有敌人
	在130秒内通关

项目图标	达成条件
	在90秒内通关
	找到红色砖块。位于换人后，砍倒树木处右上方的石头内
	比木桶先到达第一个河道的凸石处
	用一次必杀技击败4个敌人
	完成以上所有的项目

支线 Arachnophobia

项目图标	达成条件
	完成本关

第十三区域 Lake-town

主线 The Armory

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。利用地图内的钓点获得
	找到珍贵道具。位于开始位置左下方的船上，把船拉过来后上船取得

项目图标	达成条件
	找到符文地图。在弩车左上方的高台上，需要用法术移动后才能获得
	在160秒内通关
	破坏8个圆桶。起始位置左对岸的圆桶需用远程攻击破坏
	让漂泊的船靠岸
	完成以上所有的项目

主线 Kingsfoll

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的乐高组件。先把喂食场右上角的船拉到岸边作为立足点，跳到对岸后爬上高台放下木桶，再击破木桶就能看到
	找到珍贵道具。先通过喂食场右下角的立足点到达地图的右下方，启动机关后击破起重机上的箱子即可获得

项目图标	达成条件
	找到红色砖块。位于第二个牧场的后方
	钓起4条鱼并将其装箱
	射下5面绿旗
	用石头砸中3个鱼群
	完成以上所有的项目

主线 Bolg

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在180秒内通关
	在130秒内通关

项目图标	达成条件
	找到隐藏的迷你乐高组件。在起始位置附近的钓点获得
	找到并治疗生病的鱼
	帮助3个渔夫
	放生所有水盆里的鱼
	完成以上所有的项目

支线 Broken Home

项目图标	达成条件
	完成本关

第十四区域 High Fells

主线 The High Fells Tomb

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于洞穴深处的一侧墙壁上
	找到珍贵道具。通过洞穴深处的一个矮门即可看到宝箱

项目图标	达成条件
	找到符文地图。敲碎起始处的机关即可看到
	找到红色砖块。位于山崖洞口的右下方
	吓跑3群蜘蛛
	破坏5个骷髅
	完成以上所有的项目

第十五区域 Dol Guldur

主线 Dol Guldur

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集40000个小零件
	找到并收集3个资源
	找到珍贵道具。位于关卡内的Beorn Bear专属障碍中
	找到隐藏的乐高组件。进入城堡后左边的高台上

项目图标	达成条件
	找到符文地图。宝箱位于大平台的下方，用法术将其移至平台后打开获得
	找到红色砖块。利用关卡的钓点取得
	破坏所有骷髅
	治疗所有兔子
	完成以上所有的项目

主线 Commander of Legions

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	用一次必杀技击败4个敌人
	在180秒内通关
	在140秒内通关

项目图标	达成条件
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于场景上方的高台上
	用Thorin击败7个敌人
	治疗所有生病的动物
	点燃6个火炬
	完成以上所有的项目

主线 The Enemy

项目图标	达成条件
	完成本关
	无伤通关
	不用必杀技通关
	在140秒内通关
	在100秒内通关

项目图标	达成条件
	找到隐藏的迷你乐高组件。凿开地图入口处的砖块就能看到
	把3个敌人推下高台
	用Beorn击败所有小兵
	用一次必杀技击败4个敌人
	完成以上所有的项目

支线 Dangerous Times

项目图标	达成条件
	完成本关

第十六区域 Elven Forest

支线 Forest Fight

项目图标	达成条件
	完成本关

第十七区域 Dale

主线 Durin's Day

项目图标	达成条件
	完成本关
	收集10000个小零件
	找到并收集2个资源
	130秒内到达关卡内最高的平地
	找到隐藏的迷你乐高组件。位于顶层最高地点的箱子内
	找到符文地图。震碎最高平地边缘的机关，破坏箱子即可拿到
	找到红色砖块。爬上起始处右上方的墙壁后，通过黑色砖块就能看到
	赶走3群蝙蝠
	破坏5株有毒植物
	完成以上所有的项目

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	42	银杯	4	金杯	3	白金	1

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	10～15小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

游戏通关1次至少能拿到17个奖杯，由于每个关卡的收集条件几乎都不可能用第一遍的剧情模式队伍达成，需要在之后的自由模式下用其他人的能力解谜或收集，所以游戏的一周目时，玩家大可不必去纠结完成太多的收集要素，先好好地享受一番剧情。

在二周目的自由模式下，只要在商店里购买过的角色都会在队伍当中。游戏中为了避免玩家换人麻烦，设计了“长按L键”就能直接选择想要操作的人物，即使是没有被编进队伍的角色，也可以在该界面下再按一次L键直接从人物列表中选择使用，为二周目的探索提供了不少便利性。由于购买解锁角色的费用较高，建议玩家们获得的小零件不要急着拿去换资源或者建筑，留到通关后优先购买这些特殊角色用于解谜。下面给各位列出特殊角色及其作用：

名称	作用	价格
Beorn Bear	咆哮能破坏印有抓痕的障碍物	75,000
Bard the Bowman、Alfrid	都能使用钓台。但是由于奖杯里面有用Bard使用所有钓台的要求，所以推荐先购买Bard	20,000
Gollum	能够穿越黑色砖块、爬上特殊的墙壁	2,000,000

注：邪恶势力的角色可以通过紫色液体障碍，能在黑暗中行走，也是解谜的关键。

The Road Goes Ever On（白金）
取得条件：得到其他所有奖杯

Journey's End（金杯）
取得条件：完成所有主线剧情

River of Gold（金杯）
取得条件：收集所有的金色砖块
奖杯说明：所有金砖挑战中最难的莫过于无伤过关，对其感到困难的玩家可以先做出红色砖块Invincibility部件，装上该部件后能获得无敌效果，有助于达成奖杯。

True Adventurer（金杯）
取得条件：收集到1亿个小零件
奖杯说明：这里的1亿必须是显示数据的“100,000,000”，不包括已经花费的。推荐把Stud Multiplier系列的红色砖块部件全部装备然后去刷最后一关（具体参看前文“刷钱推荐”）。

You're going on a Quest?（银杯）
取得条件：完成大地图上所有的委托
奖杯说明：大部分委托需要上交珍贵道具，推荐把支线关卡全清，珍贵道具都找齐后再一个一个地交任务会比较快，而且部分支线关卡中还有珍贵道具，一举两得。

A sickness of the mind（银杯）
取得条件：打开大地图上所有的宝箱

Great Craftsman（银杯）
取得条件：解锁和制作出所有的乐高组件以及迷你乐高组件

Red Bricks（银杯）
取得条件：解锁和制作全部的红色砖块

The World is Ahead（铜杯）
取得条件：建造所有世界地图上需要矿石的建筑，解锁全部捷径

Moon Runes（铜杯）
取得条件：通过Rivendell的月之祭坛找出大地图上全部的隐藏节点
奖杯说明：除了第一个节点外，其他地点需要得到相应的符文地图才能展开探索。

Road Less Travelled（铜杯）
取得条件：在Moria、High Fells、Dol Guldur和Erebor的快速旅行开启后，用快速旅行前往这些区域

Comings and Goings（铜杯）
取得条件：通过触摸屏点击大地图上的所有不能与之交谈的角色
奖杯说明：The Shire、Rivendell各1个，Lake-town有3个。

World Builder（铜杯）
取得条件：在大地图的每一块乐高板上放置乐高组件或者乐高迷你组件

What have we done?（铜杯）
取得条件：建造大地图上所有的需要使用金色砖块的建筑

Take Up Arms（铜杯）
取得条件：通过游戏中的所有支线关卡

There and Back Again（铜杯）
取得条件：在通过其他主线关卡后，第二次通过Bag End关卡

Roar-cestra（铜杯）
取得条件：用Beorn Bear破坏过所有专属障碍

My Precious（铜杯）
取得条件：用Gollum处于魔戒隐身状态下击败10个敌人

The people need food（铜杯）
取得条件：用Bard在游戏中用过所有的钓鱼点

Beastly
铜杯

取得条件：用Beorn Bear击败10头座狼

Good Company
铜杯

取得条件：解锁并获得所有角色

The People of Middle-earth
铜杯

取得条件：解锁并获得所有的角色资料

Book Worm
铜杯

取得条件：解锁并获得所有的区域资料

Nudge, nudge
铜杯

取得条件：解锁并获得所有的提示

Catapulty
铜杯

取得条件：在Goblin Brawl关卡中利用投石机发射10个敌人

Avalanche
铜杯

取得条件：在Galadriels Gambit关卡中利用雪崩消灭10个敌人

奖杯说明：先将场地中间的号角解冻，再利用号角引起雪崩。

Mine the gap
铜杯

取得条件：在Combat Quota关卡中引诱20个敌人撞击矿车

The Fire was Red
铜杯

取得条件：在Broken Home关卡中用吊灯击败10个敌人

Ever they delved deeper
铜杯

取得条件：在The Mines of Erebor关卡中挖掘过所有矿点

A Wizard is never late...
铜杯

取得条件：用Gandalf通关Troll Battle

Round two!
铜杯

取得条件：用Thror击败Azog

Finisher
铜杯

取得条件：用“终结一击”击败20个敌人

Return to sender
铜杯

取得条件：用冲刺攻击将3枝箭反弹

Super Move
铜杯

取得条件：用一次必杀技击败4个敌人

A city turned to ash
铜杯

取得条件：完成关卡The Mines of Erebor、The Coming of Smaug、The Sickness of Thror

In a hole in the ground...
铜杯

取得条件：完成关卡Bag End

Slunk back from whence he came
铜杯

取得条件：完成关卡Battle of Moria、Azog the Defiler

...And be stone to you!
铜杯

取得条件：完成关卡The Mountain Trolls、Troll Battle、The Dawn

More of a letter-opener, really!
铜杯

取得条件：完成关卡The Troll Hoard、Gundabad Wargs、The Hidden Valley

More than a thunderstorm!
铜杯

取得条件：完成关卡Thunder Battle

That'll do it...
铜杯

取得条件：完成关卡Goblin-town、Riddles in the Dark、The Goblin King

I do believe the worst is behind us
铜杯

取得条件：完成关卡To the Trees、The Return of Azog

What do you need?
铜杯

取得条件：完成关卡The Legend of Beorn、Beorn's Homestead

Attercop! Attercop!
铜杯

取得条件：完成关卡Mirkwood、The Spawn of Dol Guldur、Bilbo and the Ring

Escaped the dungeons of the King
铜杯

取得条件：完成关卡Bilbo's Escape Plan、The Elven Gate、Mirkwood River

The Mountain-king's return
铜杯

取得条件：完成关卡The Armoury、Kingsfoil、Bolg

He is summoning his servants
铜杯

取得条件：完成关卡The High Fells Tomb

It's undoubtedly a trap
铜杯

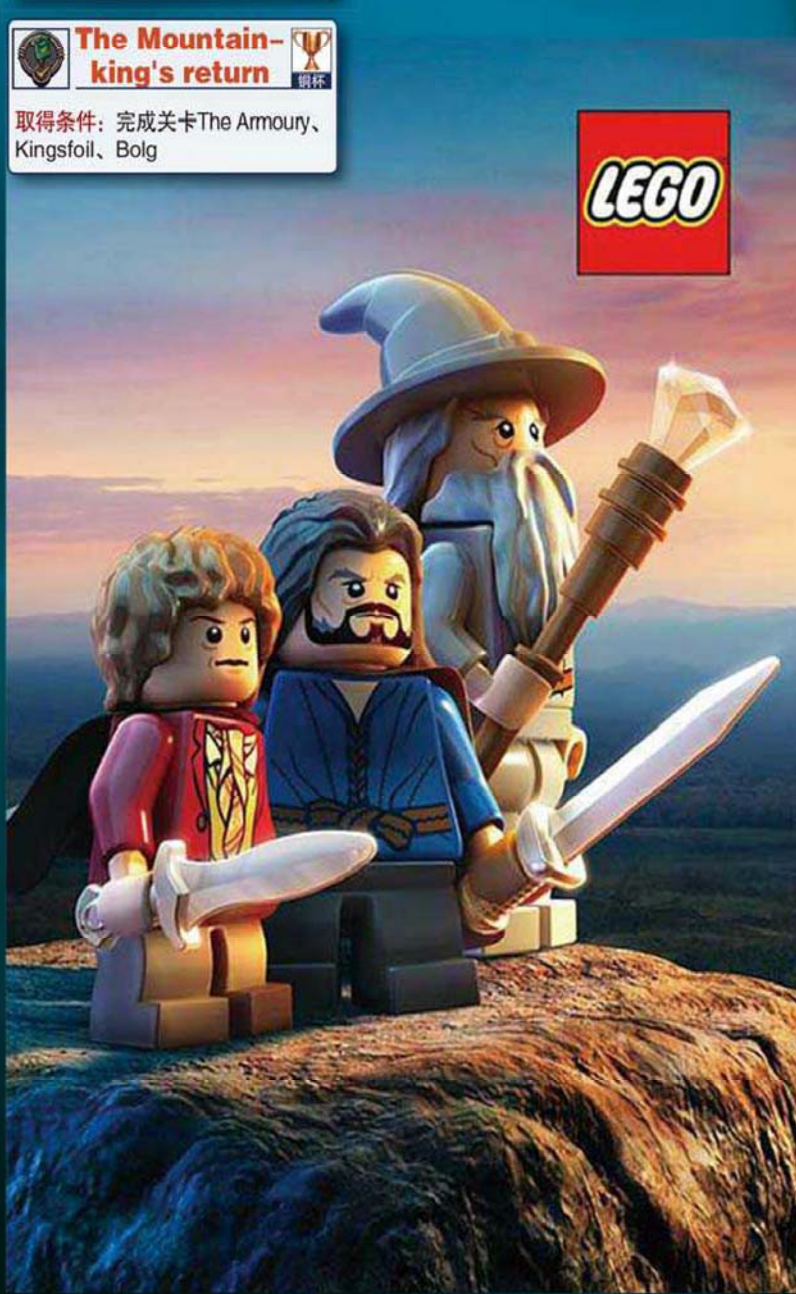
取得条件：完成关卡Dol Guldur、Commander of Legions、The Enemy

Time to earn your reward
铜杯

取得条件：完成关卡Durin's Day

Think furnace, with wings
铜杯

取得条件：完成关卡Smaug's Lair、Thorin's Revenge



Vita企划
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略



本作是一款很有特色的Gal Game，但正因为不同于一般单纯选项式的AVG，且一些场合提升好感度的方法并不是惟一的，所以攻略的步骤不固定。不少玩家原本以为这是奖杯神作，可一试之下却发现无法白金，奖杯迷最痛苦的事莫过于此。笔者在数次验证后制作了本篇攻略，除了修正网络上流传的诸多错误外，大幅简化了攻略步骤，同时一些不确定的选项也给出了推荐答案，相信可以解各位玩家的燃眉之急。照着这个攻略打，白金应该是手到擒来的。不过本作的系统很特别，请在开始游戏之前先仔细看一下各项注意点。

文 白金之星　美编 Juxi

AVG	黄金时代 光鲜记忆		必需记忆卡
	ゴールデンタイム Vivid Memories		1585MB
角川Games	2014年3月27日	日版	1人
零售版：6458日元/下载版：5914日元	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

奖杯攻略

奖杯总数	29	铜杯	10	银杯	12	金杯	6	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	8小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	19
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

ゴールデンタイム（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

キャンパスライフ（铜杯）
取得条件：游戏开始

今、ここにいる俺ら（铜杯）
取得条件：初次到达黄金周

记忆の轨迹（铜杯）
取得条件：首次开启流程图

人间关系（铜杯）
取得条件：首次开启关系图

ありふれた结末（铜杯）
取得条件：香子NORMAL END达成

そして、おまけんの夏（铜杯）
取得条件：リンダNORMAL END达成

映画道（铜杯）
取得条件：千波NORMAL END达成

荣光への轨迹?（铜杯）
取得条件：柳泽NORMAL END达成

觉醒の时、そして（铜杯）
取得条件：NEOCHILDREN结局达成

フォロー!（铜杯）
取得条件：在2-SHOT对话中发生救场事件
奖杯说明：在2-SHOT对话时选了令角色心情变差的选项时，连打○键可救场。

コミュ力!（银杯）
取得条件：所有的2-SHOT对话最后都令角色出现好心情

ふぃーば-!（银杯）
取得条件：所有聚会事件中均达成FEVER
奖杯说明：在某一回合选出三张一样的特定关键词就能达成FEVER，参考后文攻略即可。

宴マスター（银杯）
取得条件：所有聚会事件中收集全部种类的关键词便签条

履修マスター（银杯）
取得条件：选择过所有的选修课

恋の凯旋（银杯）
取得条件：香子GOOD END达成

思い出の向こう側（银杯）
取得条件：リンダGOOD END达成

ふたりの映画（银杯）
取得条件：千波GOOD END达成

彼の未来は眩しくて（银杯）
取得条件：柳泽GOOD END达成

感伤を燃やし尽くせ（银杯）
取得条件：NANA前辈的结局达成

少年よ二次元を抱け!（银杯）
取得条件：二次元君的结局达成

おまけん（银杯）
取得条件：完过所有的迷你游戏

茶道部メモリーズ!（银杯）
取得条件：达成所有纱央与诗的结局

リアルに充実（金杯）
取得条件：全部角色的好感度达到最高
奖杯说明：不需要在同一周目内达成，各角色分别达到过好感度最高的状态就OK了，请参照后文攻略。

积み重ねていく记忆（金杯）
取得条件：收集所有CG

ここが私のパリ（金杯）
取得条件：香子ANOTHER END达成

茶畑に见た永远（金杯）
取得条件：リンダANOTHER END达成

リワインド（金杯）
取得条件：解锁外传

エンドコンプリート（金杯）
取得条件：看过全部结局

本文对应游戏版本：1.01

全要素攻略

各项注意点

1.本作共有三条路线19个结局，需要对各角色的好感度进行控制。好感度在“相关图”一栏中可以查看，有不少结局需要好感度全满状态，表现为角色头上的红心或绿色被填满，且有左右摇摆的效果。

2.游戏中共有5场不同的聚会，聊天话题以关键词标签的形式出现，每个标签对应UP、DOWN、NONE三种效果，每一轮聊天中最多选三个标签，结束时玩家选择其中一项（也可以选择画面中指定的物品），如果是DOWN可以再选一次，两次DOWN聚会就会强制结束。聚会中有两个收集要素与奖杯有关，一个是选出所有标签，只需要找出来，不需要在结束时挑选；还有一个是令聚会气氛高涨（FEVER），需要玩家在某一轮中选出特定的三张一样的标签，这样在结束时系统会自动进行选择。收集的具体方法攻略中有详细说明。

3.特别对话2-SHOT是针对一个角色集中提升好感度的机会，在5次选择后令角色呈现笑脸就算成功，哭脸或发怒为失败。出现哭脸或发怒状态时，可连点○键救场，有机会改变角色的心情。令对话成功或失败的方法并不是固定的，攻略中给出了的是已经试好的，可以省去玩家自己尝试的麻烦。

4.游戏开始前将设定的第一项调成最速，第三项选左，其他全部选右，游戏中按START就是快进。在每次选项前，游戏都会自动存档（QUICK SAVE），一共有60个，有些需要分别选择的地方不需要手动存档，反复读取自动存档就OK了。选错了也能及时补救，十分方便。

5.查看CG、结局的资料模式右边有三个小游戏，每个都有上百关！还好三个游戏各过一关就能拿到相关奖杯。

6.攻略中的MAP表示在地图上选地点，没有特别说明的为普通选项。



A路线

4月7日

地下铁で行く

MAP1 正门前＞构内の铺道

4月8日

MAP1 大教室＞中央广场＞学食

MAP2 ベンチ＞部室栋

4月10日

MAP1 揭示板＞ベンチ＞中教室

MAP2 学食

4月11日

●聚会

提示：各标签词条每选出一个就自己做个记号，但因为每一局只能选三个，所以要反复读取自动存档来选，直到标签全都选过，最后再以FEVER选项完成聚会。以后遇到新聚会时同样处理。对话中可以用R键快进节省时间，但要小心跳过关键词。

教学ROUND

大学生の流仪（UP）、お近かづき（UP）、さおちゃん（DOWN）、し-ちゃん（DOWN）、アイテム（UP）、物品毛巾（UP）

ROUND 1

ハ-ドル（DOWN）、一发芸（UP）、二次元（NONE）、男子部员（DOWN）、茶道部（UP）、物品毛巾（UP）

FEVER选项：大学生の流仪＞一发芸（收集三张）

4月13日

MAP1 大教室＞中央广场＞揭示板前

MAP2 ベンチ＞正门前

4月15日

MAP1 大教室

MAP2 ベンチ＞构内の铺道＞揭示板前

4月17日

MAP1 图书馆

MAP2 揭示板前

4月18日

●香子2-SHOT

1	4
2	5
3	6

对话失败：3-1 1-2 2-1 4-2 5-2 END 01

●读取此处的自动存档

成功选项：1-3 2-2 3-2 3-3 4-3

4月20日

MAP1 正门前

MAP2 构内の铺道＞揭示板前

4月22日

MAP1 大教室

MAP2 图书馆＞大教室

4月24日

MAP1 构内の铺道＞正门前＞揭示板前

MAP2 正门前＞学食

●リンダ2-SHOT

成功选项：2-1 4-1 4-2 6-1 3-1

好きだと

4月27日

MAP1 中央广场＞ベンチ＞揭示板前

MAP2 构内の铺道＞构外

4月28日

MAP1 揭示板前＞构内の铺道＞学食

●存档SAVE 1

履修 フランス文学＞宪法＞映画で学ぶ英语

MAP2 大教室＞NO END 02

●读取自动存档选YES

●聚会

ROUND 1

野菜（UP）、GWの予定（UP）、实家（DOWN）、某少女マンガ（UP）、ライブ（DOWN）、物品炸鸡块（UP）

ROUND 2

歌（DOWN）、もぎり（UP）、怪しい（UP）、大学生活（DOWN）、轻音乐部（UP）、物品炸鸡块（NONE）

ROUND 3

ミステリアス（前面选“怪しい”出现 I UP）、子分（DOWN）、お邻さん（DOWN）、贡ぎ物（UP）、オゴリ（UP）、物品炸鸡块（UP）

FEVER选项：GWの予定＞轻音乐部＞子分（收集三张）

5月6日

MAP1 揭示板前

MAP2 揭示板前＞大教室

5月8日

MAP1 ベンチ

MAP2 揭示板前

5月18日

MAP1 揭示板前

MAP2 中教室

5月20日

MAP1 揭示板前

MAP2 揭示板前

5月22日

MAP1 构内の铺道

MAP2 构外

さっぱりした女になりたいんじゃ?

リンダ先辈ならどうするかな?

理想の自分になっちゃおうよ!

6月1日

MAP1 部室栋＞揭示板前

MAP2 正门前

6月3日

MAP1 ベンチ

MAP2 学食

6月5日

MAP1 中央广场

MAP2 正门前

やっぱりやめとくか END 08

●读取自动存档

二次元くんを撮ろう!

6月15日

MAP1 揭示板前＞正门前

MAP2 中教室＞ベンチ

●千波2-SHOT

成功选项：4-3 5-2 1-2 2-1 4-1

6月17日

MAP1 パソコンル-ム

MAP2 パソコンル-ム＞YES

6月19日

MAP1 中央广场

●存档SAVE 2（一周目通关后从这里开始重打，仅标记［ ］的两个选项为二周目时选择，其他照旧）

MAP2 パソコンル-ム［揭示板前］

6月20日

●聚会

ROUND 1

テスト（UP）、夏休み（UP）、睡魔（UP2回）、编集（DOWN）、幼女（DOWN）、物品菜单（UP）

ROUND 2

アルバイト（NONE）、予定は未定（DOWN）、イベント（UP）、映画（DOWN）、外出（UP）、意识が高い（笑）（DOWN）、物品菜单（UP）

ROUND 3

肉（前面选物品菜单 I DOWN）、おはじき（前面选イベント I DOWN）、海（UP）、山（UP）、偏见（DOWN）、水着（NONE）、物品菜单（NONE）

FEVER选项：夏休み＞外出＞水着（收集三张）

YES

6月29日

MAP1 揭示板前

MAP2 学食［揭示板前］

7月1日

MAP1 构内の铺道

MAP2 构外（？）

7月3日

MAP1 揭示板前

MAP2 构内の铺道

7月4日

●香子2-SHOT

成功选项：6-1 6-3 4-2 3-1 4-3

●千波2-SHOT



成功选项：4-3 4-2 1-1 3-3 3-1

注意：此时千波的好感度为最高状态（红心左右摇摆），香子应该还差一点点，网上攻略称“此时两人均为好感度最高”经验证是错误的。在利用自动存档完成结局5、6、7之后，请读取SAVE 2，更改两处〖 〗内的选项以提高香子的好感度，再一次打到这个位置，这样就能收齐另外两个结局和相关CG了。

冈ちゃんに会いに行く > YES END 05
冈ちゃんに会いに行く > NO END 06
选べない！ END 07

●读取之前的自动存档

香子2-SHOT失败：5-1 1-3 2-3 2-1 3-2
千波2-SHOT成功：4-3 4-2 1-1 3-3 3-1
加贺さんに会いに行く END 04

●读取SAVE 2按照提示再次打到这里，香子好感度全满状态

加贺さんに会いに行く
电话もメ-ルもするから
加贺さんと旅行したい
加贺さんの行きたい场所にこう END 03

●读取SAVE 1

履修 哲学 > 履修しない > 健康の科学
MAP2 大教室 > YES

●聚会

ROUND 1 GWの予定（UP）
ROUND 2 轻音乐部（UP）
ROUND 3 子分（DOWN）收集三张

5月6日
MAP1 中央广场
MAP2 中教室

5月8日
MAP1 中央广场
MAP2 构内の铺道

5月18日
MAP1 揭示板前
MAP2 大教室

5月20日
MAP1 中央广场
MAP2 中教室（收集CG13）

●读取SAVE 1

履修 宗教学 > 民事诉讼法 > 文章论
MAP2 大教室 > YES

●聚会

ROUND 1 GWの予定（UP）
ROUND 2 轻音乐部（UP）
ROUND 3 子分（DOWN）收集三张

5月6日
MAP1 ベンチ
MAP2 小教室

5月8日
MAP1 大教室
MAP2 构内の铺道

5月18日
MAP1 揭示板前
MAP2 小教室

5月20日
MAP1 中央广场
MAP2 小教室

5月22日
MAP1 构内の铺道
MAP2 构外
さっぱりした女になりたいんじゃ?
リンダ先辈ならどうするかな?
理想の自分になっちゃおうよ!

6月1日
MAP1 揭示板前 > 部室栋
MAP2 正门前

6月3日
MAP1 揭示板前 > ベンチ
MAP2 学食

6月5日
MAP1 中央广场
MAP2 正门前
二次元くんを撮ろう!

6月15日
MAP1 正门前
MAP2 ベンチ

●千波2-SHOT

此次对话失败：1-3 2-2 4-2 5-3 6-1

6月17日
MAP1 パソコンル-ム
MAP2 パソコンル-ム
YES

6月19日
MAP1 构内の铺道 > 中央广场
MAP2 パソコンル-ム

6月20日

●聚会

注：此次聚会失败，ROUND 1结束时连选两次DOWN的标签

ROUND 1 编集（DOWN）、幼女（DOWN）
YES

6月29日
MAP1 揭示板前
MAP2 学食

7月1日
MAP1 构内の铺道

●确认二次元君好感度全满（绿色心左右摇晃）

MAP2 构外（？）（CG18回收）

13路线全要素攻略

●读取SAVE 1

履修 哲学 > 民事诉讼法 > 健康の科学
MAP2 构内の铺道 > YES

●聚会

ROUND 1 GWの予定（UP）
ROUND 2 轻音乐部（UP）
ROUND 3 子分（DOWN）收集三张

5月6日
MAP1 揭示板前
MAP2 中教室 > ベンチ

5月8日
MAP1 ベンチ
MAP2 学食

5月11日
MAP1 揭示板前 > 中央广场
MAP2 大教室 > 中教室

5月13日
MAP1 正门前
MAP2 中教室 > 大教室

5月15日
MAP1 正门前 > ベンチ
YES
MAP2 构内の铺道

5月25日
MAP1 构内の铺道
MAP2 大教室
MAP3 图书馆

5月27日
MAP1 正门前
MAP2 构内の铺道 > 揭示板前
MAP3 部室栋 > 学食 > 中央广场

5月29日
MAP1 正门前
MAP2 构内の铺道 > ベンチ
MAP3 正门前

5月30日

●聚会

ROUND 1
モツ煮（UP）、お弁当（DOWN）、杂志（UP）、カラオケ（UP）、空气（DOWN）、物品海报（UP）
ROUND 2
ひとり暮らし（UP）、バイト（UP）、运命（DOWN）、友达（DOWN）、过去（DOWN）、彼女（UP）、物品海报（UP）
ROUND 3
カップル（前面选バイト｜DOWN）、都内（前面选ひとり暮らし｜DOWN）、北海道（UP）、冲绳（UP）、寿司（DOWN）、ドライブ（UP）、物品海报（NONE）
FEVER选项：モツ煮 > ひとり暮らし（收集三张）> 冲绳

6月15日
MAP1 揭示板前 > 中央广场
MAP2 大教室
MAP3 ベンチ

●NANA前辈2-SHOT

成功选项：6-1救 6-2 6-3 2-2 3-2

6月17日
MAP1 正门前
MAP2 构内の铺道
MAP3 ベンチ > YES

6月19日
MAP1 构内の铺道
MAP2 正门前

6月29日
MAP1 中央广场 > 揭示板前
MAP2 学食

7月1日
MAP1 中央广场
MAP2 学食 > ベンチ

7月3日
MAP1 ベンチ
MAP2 构内の铺道 > 中央广场

●确认リンダ和柳泽好感度全满

NO END 12

●读取自动存档选YES

7月4日

●リンダ2-SHOT

失败选项：1-1 1-2 1-3 2-1 6-2 END 14

●读取自动存档

成功选项：5-1救 5-2 6-1 3-3 7[新增选项] END 09

●读取存档1

履修 宗教学 > 民事诉讼法 > 映画で学ぶ英语
MAP2 构内の铺道 > YES

●聚会

ROUND 1 GWの予定（UP）
ROUND 2 轻音乐部（UP）
ROUND 3 子分（DOWN）收集三张

5月6日
MAP1 正门前
MAP2 ベンチ

5月8日
MAP1 ベンチ
MAP2 学食

5月11日
MAP1 中央广场
MAP2 小教室 > 中教室

5月13日
MAP1 构内の铺道
MAP2 大教室

5月15日
MAP1 ベンチ > YES

●存档SAVE 3

MAP2 ベンチ > NANA先辈2-SHOT
成功选项：4-3救 3-1 3-3 6-3 3-2

5月25日
MAP1 揭示板前
MAP2 小教室
MAP3 图书馆

5月27日
MAP1 正门前
MAP2 揭示板前
MAP3 学食 > 中央广场

5月29日
MAP1 正门前
MAP2 ベンチ
MAP3 正门前

5月30日

●聚会

ROUND 1 モツ煮（UP）
ROUND 2 ひとり暮らし（UP）收集三张
ROUND 3 冲绳（UP）

6月15日
MAP1 中央广场

MAP2 小教室
MAP3 ベンチ
●NANA前辈2-SHOT
成功选项：6-1救 6-2 6-3 2-2 3-2
6月17日
MAP1 正门前
MAP2 大教室（CG36回收）
MAP3 ベンチ＞YES
6月19日
MAP1 构内の铺道
MAP2 正门前
6月29日
MAP1 揭示板前
MAP2 构内の铺道＞学食
7月1日
MAP1 正门前
MAP2 学食＞ベンチ
7月3日
MAP1 ベンチ
MAP2 中央广场
●确定此时NANA好感度全满且柳泽和リンダ不满
NO END 13
●读取自动存档选YES
7月4日
●リンダ2-SHOT
成功选项：5-1救 5-2 6-1 3-3 7[新增选项] END 11
●读取SAVE 3
MAP2 ベンチ＞NANA先辈2-SHOT
失败选项：2-1 1-1 1-2 1-3 2-3
5月25日
MAP1 揭示板前
MAP2 小教室
MAP3 图书馆
5月27日
MAP1 正门前
MAP2 揭示板前
MAP3 学食＞中央广场
5月29日
MAP1 正门前
MAP2 ベンチ
MAP3 正门前
5月30日
●聚会（本次失败）
ROUND 1 お弁当（DOWN）、空气（DOWN）
6月15日
MAP1 中央广场
MAP2 小教室
MAP3 ベンチ
●NANA前辈2-SHOT
失败选项：1-1 1-2 1-3 2-3 2-1
6月17日
MAP1 正门前
MAP2 大教室
MAP3 ベンチ＞YES
6月19日
MAP1 构内の铺道
MAP2 正门前
6月29日
MAP1 揭示板前
MAP2 学食
7月1日
MAP1 正门前
MAP2 学食＞ベンチ
7月3日
MAP1 ベンチ
MAP2 中央广场
●确定此时所有人好感度都不满
YES
7月4日
●リンダ2-SHOT
成功选项：5-1救 5-2 6-1 3-3 7[新增选项] END 10



C路线

开始新游戏
4月7日
歩きで行く
MAP1 正门前＞构内の铺道
4月8日
MAP1 大教室＞中央广场＞学食
MAP2 ベンチ＞部室栋
4月10日
MAP1 中教室
MAP2 学食
4月11日
●聚会
教学ROUND 大学生の流仪（UP）
ROUND 1 一发芸（UP）收集三张
4月13日
MAP1 大教室＞揭示板前
MAP2 ベンチ＞正门前
4月15日
MAP1 大教室
MAP2 揭示板前
4月17日
MAP1 构内の铺道
MAP2 揭示板前
4月18日
●香子2-SHOT
成功选项：1-3 2-2 3-2 3-3 4-3
4月20日
MAP1 大教室
MAP2 揭示板前
4月22日
MAP1 大教室
MAP2 图书馆＞大教室
4月24日
MAP1 构内の铺道＞正门前＞揭示板前
MAP2 正门前
●香子2-SHOT
成功选项：1-3救 4-3救 2-3 4-1 7[新增选项]
4月27日
MAP1 揭示板前
MAP2 构外
4月28日
MAP1 揭示板前
履修 フランス文学＞履修しない＞健康の科学
MAP2 正门前
●聚会
ROUND 1 GWの予定（UP）
ROUND 2 轻音乐部（UP）
ROUND 3 予分（DOWN）收集三张
5月6日
MAP1 正门前
MAP2 中教室
5月8日
MAP1 ベンチ
5月11日
MAP1 中央广场
MAP2 中教室
●聚会
ROUND 1
ワリカン（DOWN）、二年会（UP）、企画（DOWN）、○○ッシ－（UP）、传统（UP）、物品柠檬茶（UP）
ROUND 2
か行（DOWN）、あだ名（UP）、ノリノリ（传统 I DOWN）、体育会系（UP）、呼び舍て（○○ッシ－ I UP）、物品柠檬茶（UP）
ROUND 3
呼び名（UP）、フレンドリ－（呼び舍て I UP）、陆上部（体育会系 I UP）、老后（DOWN）、体型（DOWN）、物品柠檬茶（DOWN）
FEVER选项：二年会＞物品柠檬茶＞体型（收集三张）
5月13日
MAP1 ベンチ
MAP2 中教室
5月15日
MAP1 中央广场
MAP2 构外
5月25日
MAP1 ベンチ
MAP2 中教室
5月27日
MAP1 揭示板前＞ベンチ
MAP2 中教室
5月29日
MAP1 中央广场
6月8日
MAP1 ベンチ
MAP2 中教室
6月10日
MAP1 ベンチ
MAP2 中教室
6月29日
MAP1 学食
MAP2 中教室
8月1日
●リンダ2-SHOT
成功选项：2-3 3-2 4-3 5-3 6-1
●请确认此时香子和リンダ好感度全满
そんなの决まってんじゃん
MAP1 中央广场 END 15
●读取自动存档
MAP1 构外 END 16
●读取上一个自动存档
冈ちゃんという选择肢は?
もう一度言うよ? 冈ちゃんは? END 17



外传

まずは身体の重さに惯れよう
待ち合わせ时间をずらそう
待ち合わせの场所を変えよう
あのバイク野郎が悪い!
大幅に待ち合わせの场所を変えよう
辞书を片付けよう
とにかく颃张ろう
考えるのをやめる END 18
待つのをやめる END 19

文 绿豆饼 美编 sienna



乐高动画《幻影忍者》终于游戏化并登陆各大平台。游戏剧情建立在动画版之上，游戏中能使用的角色更是丰富，除了游戏剧情内的角色，还有动画版里的角色能够使用。CG、建模方面的质量更是不用多说。把乐高动画和乐高游戏相结合，能让该系列的FANS大饱眼福。游戏依然继承了"《乐高》系列"游戏的简易操作与奖杯难度，推荐给"《幻影忍者》系列"的FANS和白金玩家。

ACT	乐高幻影忍者 机械忍者			必需记忆卡
	LEGO Ninjago Nindroids			1353MB
	Warner Bros. Games	2014年7月30日	港版	1人
零售版：233港币/下载版：233港币		无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

上手指南

基本操作

按键	作用
方向键/左摇杆	移动
□	普通攻击、跳跃攻击
△	更换角色
○	使用机关、捡起道具、抓取敌人
○长按	组装零件

按键	作用
×	跳跃
L	必杀技
R	回避
Start	暂停菜单

基本玩法

玩家需要在游戏里操作角色去击败敌人，同时利用乐高积木去解开谜题，才能让游戏顺利推进。然而单靠一个角色是无法解开全部谜题的，需要通过换人、用其他伙伴的特殊能力来开路。游戏中玩家能够使用的角色非常多，不过需要二周目且满足解锁条件后，在商店花费小零件购买才能使用。小零件可以在关卡内获得，关卡完成后也能重回关卡反复刷，但要注意死亡时会掉落部分数目的小零件。



标题菜单

游戏内的菜单选项没有文字，而是纯以图标表示。点击图中各个图标即可启动选项。



❶ 开始游戏：触摸点击后开始当前载入的游戏。
❷ 输入代码：调整游戏内音乐量大小。
❸ 存档管理：可以对存档进行读取、删除。
❹ 制作人名单：查看制作人名单。
❺ 字幕设定：设定观看剧情动画时的字幕开/关。
❻ 背景音乐设定：设定背景音乐开/关。
❼ 音效设定：设定音效开/关。
❽ 设置：触摸点击后打开以上设置列表。



文本对应游戏版本：1.00

游戏界面



❶ 人物头像：通过触摸点击可以进行换人。
❷ 生命槽：角色的生命值，所有角色共用。右下方的是BOSS的生命值
❸ 必杀技槽：消耗必杀技槽才可以使用必杀技，必杀技槽可通过攻击敌人进行补充。

商店

位于基地的下方，在这里可以购买已解锁人物和红色砖块部件。

忍者道场

位于基地右方的建筑内，玩家可以在里面进行挑战，获取小零件。挑战一共分Easy、Medium和Hard三个难度，不同难度下要求击败的敌人数不同。



人物与技能

游戏中每个的角色都有着不一样的攻击方式，部分人物还有自己专属的解谜技能。大部分角色需要通过完成每一关第一个或最后一个金砖挑战才能解锁，然后在商店购买使用。

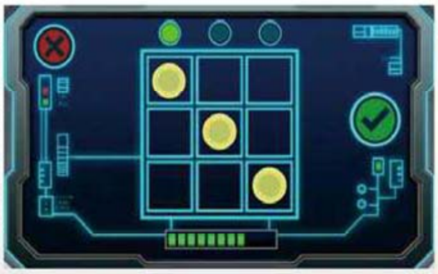
红色砖块部件

玩家在关卡中收集到红色砖块后，可以到商店内进行购买，然后在任务出击时选择装备，最多可装备3种。以下是游戏中各个红色砖块部件的说明。

名称	功能
Big Heads	装备后，角色的头部会变大
Health Regeneration	装备后，生命值会逐渐回复
Today' s Special	必杀技槽无限
Minikit Finder	在有迷你组件的位置会以透明图标进行提示
Red Brick Finder	在有红色砖块的位置会以透明图标进行提示
Extra Heart	生命值上限+1
Block Breaker	攻击无视敌人的防御
Studs×2	得到的小零件数目变为2倍，相同效果可以叠加
Studs×4	得到的小零件数目变为4倍，相同效果可以叠加
Studs×6	得到的小零件数目变为6倍，相同效果可以叠加
Studs×8	得到的小零件数目变为8倍，相同效果可以叠加
Studs×10	得到的小零件数目变为10倍，相同效果可以叠加
Party Time	背景音乐变更，关卡内全场人物会不停地跳舞，对BOSS无效
Fast Build	组装零件的速度加快
Invincibility	装备后角色无敌

迷你游戏

玩家在关卡中会遇上不少电脑终端，调查后需要完成迷你游戏才能让游戏继续。迷你游戏非常简单，只要使用触屏，把电脑先前在格子里点过的地方一一点出即可，与顺序无关。



游戏技巧

跳跃攻击

大部分的角色都能够在空中按□使出跳跃攻击，伤害与普通攻击虽然一样，但是范围大而且能够震住周围的敌人，使用的时候还带有无敌判定。善用跳跃攻击能够使很多战斗变得简单，用来刷连击数也是个好选择。



抓取攻击和投掷

在近距离靠近敌人时，按○可以无视防御抓取敌人，然后按□可以攻击被抓的敌人。在抓取中可以用左摇杆控制方向再按○投掷敌人造成伤害，用这招可以将敌人丢到陷阱中，对达成部分奖杯有显著功效。注意抓取敌人时玩家不能移动。

背击

对巨型机器人的专属技能，跑到其背后按×然后连按○，可以将其直接破坏。若与其面对面时，可以贴身绕到后方直接使用，巨型机器人的转身速度比玩家的移动速度慢一点，只要出现背击的提示，按下后就可以直接展开背击了。



全关卡金色砖块收集

游戏中每个关卡都有10个金砖挑战，每个项目完成后就会奖励一个金色砖块，部分金砖挑战还有人物解锁或者金钱奖励。不仅如此，挑战项目中还包含着迷你组件、红色砖块部件的收集。以下是游戏内310个挑战的项目说明，要注意并不是所有挑战项目都能够一周目完成，所以建议玩家不要在一周目的时候在金砖挑战上浪费时间，以通关为主先完成所有主线后再慢慢清理。金砖挑战中有些挑战项目如无伤、寻找物品等可能会比较苛刻，对其感到困难的玩家可以装备红色砖块部件进行辅助。



Going Up ?

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集6000个小零件
Minikit	找到迷你组件。在第三个攀岩地段左边有个分岔路，过去后有个电梯，让电梯上升后即可看到
Time Attack	在120秒内通关
Squeegee	收集3个清洁板刷
Staying Alive!	一命通关
Wishy Wash	破坏3个清洁机器人
Minigame	一次通过迷你游戏
Rusty	在本关内消耗3条命
Multi-Challenge	在160秒内用蛇类角色通关，并破坏34个乐高积木。

A Clean Escape

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集6000个小零件
Minikit	找到迷你组件。越过两道自动门后，调查红色柜子后出现
Time Attack	在130秒内通关
Just a Scratch	受到的总伤害低于5点
Clowning Around	试穿3件服装
Red Brick	找到红色砖块。位于必经之路的白色积木内
Clear Enemies	击败3个敌人
Skeleton	用骷髅类角色通关
Multi-Challenge	在150秒内，不用必杀技一命通关

No Way Out

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集15000个小零件
Minikit	找到迷你组件。在第二道门前，把地上的零件组装好后调查红色柜子后出现
Time Attack	在140秒内通关
Special Defeat	用必杀技击败5个敌人
Civilian	用平民角色通关
Just a Scratch	受到的总伤害低于5点
Keycard	收集3个钥匙卡
No Special	不用必杀技通关
Multi-Challenge	在150秒内，达成6连击并一命通关

NinjaCopter !

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集15000个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡流程中即可获得
Helicopter	击落20架直升机
Turrets	击破4个炮塔
Staying Alive!	一命通关
Red Brick	找到红色砖块。关卡流程中即可获得
Sharp Shooter	命中率达到70%以上
Missiles	击落15枚导弹
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，击破4架电梯且命中率达到50%以上

Mad Machines

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集28000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于工厂内部的金色饮水机内
Time Attack	在100秒内通关
Machine Dodge	避开所有机器的攻击
Flawless Win!	无伤通关
Gear Head	收集3个齿轮组件
Red Brick	找到红色砖块。在初始位置左侧有三个红色按钮，用远程攻击全部点绿后出现
Child's Play	用小型角色通关
Multi-Challenge	在180秒内，破坏35个乐高积木并用骷髅类角色通关

OverBorg

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集7000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于右上方的平台上，需要用Cole拉下平台后，用蛇类角色通过毒雾获得
Time Attack	在160秒内通关
Special Defeat	用必杀技击败3个敌人
No Special	不用必杀技通关
Staying Alive!	一命通关
Friendly Fire	引诱BOSS打败一个敌人
Civilian	用平民角色通关
Multi-Challenge	受到的总伤害低于5点，击败6个敌人并用蛇类角色通关

Street Sweep

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集25000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于左上方的一个屋顶上
Time Attack	在160秒内通关
Utility	破坏7个小型机器人
Mailboxes	破坏4个信箱
On My Back	用背击破坏3台大型机器人
Red Brick	找到红色砖块。位于拯救巴士位置下方的垃圾箱内
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Multi-Challenge	在220秒内击败6个敌人，并用骷髅类角色通关

Robot Rumble

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集32000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于第三个十字路口右下方的绿色车子内
Time Attack	在210秒内通关
Clear Enemies	击败35个敌人
Cars	破坏8辆车

挑战名称	达成条件
Security Cameras	破坏3台摄像头
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Lamp Post	不破坏灯柱
Multi-Challenge	在350秒内一命通关并拯救7位市民

KaiFighter !

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集42000个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡路途中即可看到
Helicopter	击落10架直升机
Jets	击落10架战斗机
Rings	飞过10个金圈
Red Brick	找到红色砖块。关卡路途中即可看到
Sharp Shooter	命中率达到70%以上
Billboard	破坏12个广告牌
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，破坏5台战车，命中率达到60%以上

Escape the Overlord

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集27000个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡路途中即可看到
Time Attack	在70秒内通关
Staying Alive!	一命通关
Air Con	破坏6台空调设备
Missile Dodge	避开所有远程攻击
Civilian	用平民角色通关
Helicopter	利用天线发信机击破直升机
Multi-Challenge	用Lloyd（Gold Ninja）在90秒内无伤通关

Stop,Thief !

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集35000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于第一个交叉路左上方高地的洞穴内，需要用骷髅类角色通过电网才能获得
Time Attack	在260秒内通关
Ranged Attack	用飞镖丢中P.I.X.A.L四次
Red Brick	找到红色砖块。位于击破必经之路上的一个白色雕像即可看到
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Lost Kids	找到3个被困群众，受困群众在二周目才会出现
Golden Ninja	用Lloyd（Gold Ninja）通关
Multi-Challenge	用平民角色在400秒内一命通关

Surrounded

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集30000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于关卡右侧的白色箱子内
Time Attack	在170秒内通关
Attack Combo	连击数达到12
Red Brick	找到红色砖块。位于初始位置右上方水车上的箱子内
Extinguish	扑灭12束火苗
Clear Enemies	击败25个敌人
Skeleton	用骷髅类角色通关
Multi-Challenge	在190秒内不用必杀技一命通关

Sneaking In

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集20000个小零件
Minikit	找到迷你组件。攀岩后的高地上方，调查红色柜子后可以看到

挑战名称	达成条件
Time Attack	在150秒内通关
Red Brick	找到红色砖块。位于必经之路上的可破坏墙壁后面
Clear Enemies	击败15个敌人
Battery	收集3节蓄电池，第3节要在最后的大门处被探照灯照到才会出现在大门的左侧角落内
Skeleton	用骷髅类角色通关
Generators	破坏6个电源箱，最后一个电源箱需要调查红色柜子才能看到
Multi-Challenge	在230秒内用必杀技击败7个敌人且一命通关

Core Breach

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集40000个小零件
Minikit	找到迷你组件。场景切换后用小型角色通过楼梯右侧的活板门即可看到
Time Attack	在170秒内通关
Civilian	用平民角色通关
Staying Alive!	一命通关
Smash Master	破坏68个乐高积木
Clear Enemies	击败12个敌人
Attack Combo	连击数达到9
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，在220秒内用必杀技击败3个敌人通关

Cake Walk

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集30000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于场景切换后左侧中间的罐子内
Time Attack	在150秒内通关
Clear Enemies	击败35个敌人
Water Coolers	破坏3个饮水机，其中一个要用有金色力量的角色破坏
No Special	不用必杀技通关
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Friendly Fire	引诱火力击败10个敌人
Multi-Challenge	在180秒内达成12连击数并一命通关

Power Play

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集40000个小零件
Minikit	找到迷你组件。用小型角色通过场景左侧活板门到达电流操控室即可看到
Time Attack	在180秒内通关
Staying Alive!	一命通关
Tesla Coils	避开所有的电流攻击
Watch Your Step	避开所有的电流地形
Clear Enemies	击败10个敌人
Attack Combo	连击数达到12
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，在220秒内用骷髅类角色通关

Enter the MechDragon

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集13000个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡中会自动获得
Swoop Dodge	避开BOSS所有的俯冲攻击
Missile Dodge	避开BOSS所有的远程攻击
Time Attack	在220秒内通关
No Swerve	不用急转回避（L或R键）
Sharp Shooter	命中率达到50%以上
Staying Alive!	一命通关
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，在240秒内命中率达到40%以上通关

Meet Min-droid

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集35000个小零件
Minikit	找到迷你组件。在场景右下方拉下闸门后，位于左侧的废墟中

挑战名称	达成条件
Time Attack	在160秒内通关
Friendly Fire	引诱火力击败10个敌人
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Computer Terminals	破坏7台电脑
Min-droid Dodge	避开电流炮
Red Brick	找到红色砖块。位于场景右侧的箱子内
Multi-Challenge	在240秒内用必杀技击败3个敌人并一命通关

Min-droid’s Return

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集13000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于必经之路上的白色箱子内
Time Attack	在250秒内通关
Staying Alive!	一命通关
Civilian	用平民角色通关
Extinguish	扑灭6束火苗
Look Out	避开所有的掉落物
Smash Master	破坏17个乐高积木
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，在220秒内击败10个敌人

Powered Up

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集22000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于场景左侧的白色柱子中
Time Attack	在40秒内通关
Red Brick	找到红色砖块。位于场景中被冰封的垃圾箱内
Clear Enemies	击败18个敌人
Battery	收集3节蓄电池
Cars	破坏8辆汽车
Wu	用Sensei Wu通关
Multi-Challenge	在40秒内不用必杀技一命通关

Ninja Crush

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集28000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于场景下方的冰块中
Time Attack	在130秒内通关
Minigame	一次通过迷你游戏
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Thirsty?	收集3瓶苏打水
No Special	不用必杀技通关
Smash Master	破坏17个乐高积木
Multi-Challenge	在160秒内用必杀技击败3个敌人并用Lloyd（Gold Ninja）通关

Face Off

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集35000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于第一次场景切换后散落零件旁的垃圾箱内
Time Attack	在260秒内通关
Staying Alive!	一命通关
Child’s Play	用小型角色通关
Bullseye	用磁铁一次性俘虏Evil Wu
Special Defeat	用必杀技击败6个敌人
No Special	不用必杀技通关
Multi-Challenge	在260秒内用必杀技击败15个敌人并用平民角色通关

The Golden Cycle

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集13000个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡途中即可看到
Time Attack	在150秒内通关
Red Brick	找到红色砖块。关卡途中即可看到
Traps	利用障碍物击败5个敌人
Mushrooms	收集10个蘑菇

挑战名称	达成条件
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Logs	撞坏10桩横木
Multi-Challenge	避开所有轰炸机的攻击，跳跃4次并一命通关

Post-Apocalypse

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集60000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于必经之路上的白色箱子内
Time Attack	在180秒内通关
Clear Enemies	击败30个敌人
No Special	不用必杀技通关
Dance	为群众跳舞
Civilian	用平民角色通关
Mailboxes	破坏3个信箱
Multi-Challenge	在320秒内收集4封信件并用必杀技击败8个敌人通关，其中两封信件需要用小型角色通过活板门才能获得

Return to Sender !

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集12500个小零件
Minikit	找到迷你组件。关卡途中可以看到用纸板做的迷你组件，撞碎即可获得
Time Attack	在320秒内通关
Delivery	投递10个包裹给客户
Red Brick	找到红色砖块。关卡途中可以看到用纸板做的红色砖块，撞碎即可获得
Package Hoarder	收集4个包裹
Go Postal	被绊倒10次
Delivery Ace	投递命中率达到100%
Multi-Challenge	在320秒内通关且投递命中率达到75%以上，避开所有障碍物

Regenerated

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集40000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于第三个大门过后分岔路上的排气管前
Time Attack	在200秒内通关
Red Brick	找到红色砖块。第二次场景切换后，调查左上方的红色箱子就会出现在场地中央
Office Smasher	破坏办公室内所有的乐高积木
Televisions	破坏3台显示器
Lost Kids	找到3个被困群众
VHS Tapes	收集3个录像带
Multi-Challenge	在280秒内破坏3台清洁机器人并用小型角色通关

GraBIT !

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集22000个小零件
Minikit	找到迷你组件。在最后一个房间中间有个发电机，让其充电后在右边出现
Time Attack	在180秒内通关
No Special	不用必杀技通关
Skeleton	用骷髅类角色通关
Clear Ranged	击败3个远程攻击的敌人
Red Brick	找到红色砖块。用小型角色通过最后一个房间下方的活板门后走到尽头即可看到
Meet Wall	把一个敌人丢到墙上将其击败
Multi-Challenge	在200秒内用必杀技击败6个敌人通关且连击数达到12

System Override

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集22000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于后期道路右侧的一个空调设备内
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Helicopter	击落5架直升机

挑战名称	达成条件
Jets	击落3架战斗机
Sharp Shooter	命中率达到25%以上
Turrets	击破3个炮塔
Gaps	避开所有的带电地形
Multi-Challenge	击落3架电梯、3个敌人、12台空调设备

Samurai X

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集85000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于攀岩墙壁左侧的乐高积木中
Time Attack	在100秒内通关
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Grenade Ninja	避开所有的手雷
Red Brick	找到红色砖块。摧毁关卡内所有的炮台后在最后的场地中央出现
Smash Master	破坏44个乐高积木
Clear Enemies	击败20个敌人
Multi-Challenge	在180秒内使连击数达到4一命通关

Two Brothers

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集24000个小零件
Minikit	找到迷你组件。位于场景上方的白色箱子内
Time Attack	在470秒内通关
Lightning Strike	被雷电击中2次
Look Out	避开所有掉落物
Just a Scratch	受到的总伤害低于10点
Snake	用蛇类角色通关
Special Defeat	用必杀技击败10个敌人
Multi-Challenge	在720秒内使连击数达到6并用Lloyd（Gold Ninja）通关

Overlord Rising

挑战名称	达成条件
Finish Line	完成本关
True Ninja	收集13000个小零件
Minikit	找到迷你组件。第二次切换场景后，位于场地外的防火栓内

挑战名称	达成条件
Special Defeat	用必杀技击败3个敌人
Hanging On	不要从BOSS的触手上掉落
Tentacle Dodge	避开所有触手攻击
Staying Alive!	一命通关
Friendly Fire	引诱BOSS击败3个敌人
Min-droid	用Min-droid通关
Multi-Challenge	受到的总伤害低于10点，击败12个敌人且不用必杀技通关



奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	24	银杯	8	金杯	5	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	10~15小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

游戏内的奖杯需要完成关卡后才会开始结算，而本作的奖杯几乎都和“达成特定条件的次数”有关，所以玩家刷的时候最好找一个能达成次数最多的关卡来进行。

所有奖杯中比较耗时间的就是完成所有金砖挑战了，然而每个关卡的所有金砖挑战几乎都不可能在同一次通关内达成，需要在二周目时再达成挑战，大部分解谜还需要用到特定人物，所以游戏的一周目不必反复刷关，只需要先达成一些简单的挑战即可。

二周目的关卡选择时，系统会让你选择人物，选择的人物只能作为队伍里的第一人，后面的队员是通关必备加上随机的人选共8人。这样的设定导致可能一关的金砖挑战需要不少于2次才能完成，运气好的话，有时候队伍里有能完成多个挑战的几个角色就事半功倍了。

玩家第一次通关后，商店中会有不少的角色被解锁，而大多数金砖挑战需要剧情以外的人物才能够达成，所以建议玩家们的小零件优先购买能力不同的人物用于达成金砖挑战。下面给各位列出有特殊能力的角色及其作用（不区分服装）。

Min-droid、Snike：小型角色，能通过活板门。Snike既是小型角色也是蛇类角色，在很多关卡可以一人承担多人的挑战任务，价格也便宜，推荐优先购买。

Nya、P.I.X.A.L.（Good）：能够调查关卡中的红色柜子。

Garmadon、Sensei Wu、Lloyd：能用气功将场地外的物品移至场地内。

General Cryptor、Spaceman：远程攻击能打破白色的箱子。

Gold系列：均能破坏金色积木。

Rattla、Dareth：按住R能跳舞。

蛇类角色不怕绿色的毒雾和毒液，骷髅类角色免疫电击类的攻击，在某些BOSS战中投入会轻松很多。

另外，在装备了3个小零件数目翻倍部件的情况下，一局下来上千万的小零件完全不是问题，能帮助玩家轻易地达成相关奖杯。

Master of Ninjago！（白金）
取得条件：得到其他所有奖杯

Dedication（金杯）
取得条件：游戏进度达到100%
奖杯说明：需要人物、红色砖块部件全部解锁并购买，找到全部迷你组件才算完成。

Golden Dragon（金杯）
取得条件：在基地建造巨龙的积木

Black Belt（银杯）
取得条件：完成所有主线剧情

Half Way There（铜杯）
取得条件：完成主线剧情Power Play

A New Challenger（金杯）
取得条件：完成所有的金砖挑战

Multitalented（银杯）
取得条件：完成所有关卡的最后一项金砖挑战

Enough to Build My Own Dojo！（金杯）
取得条件：收集100000000个小零件
奖杯说明：要求数目为数据显示的数目，不包括已花费的数量。以下两个同。

Millionaire（银杯）
取得条件：收集1000000个小零件

Spare Change（铜杯）
取得条件：收集100000个小零件

Hoarder（银杯）
取得条件：收集所有的迷你组件

Full House（银杯）
取得条件：收集并购买所有的红色砖块部件

Like Pebbles in a Pond（银杯）
取得条件：解锁并购买所有的角色

Wild Fire（铜杯）
取得条件：解锁Kai的所有形态

Lightning Strikes（铜杯）
取得条件：解锁Jay的所有形态

Snow Storm（铜杯）
取得条件：解锁Zane的所有形态

Earthquake（铜杯）
取得条件：解锁Cole的所有形态

Golden Touch 铜杯
取得条件：解锁Lloyd（Gold Ninja）的所有形态

Skeleton Army 铜杯
取得条件：解锁所有骷髅类角色

Rise of the Snakes 铜杯
取得条件：解锁所有蛇类角色

I Love Red Bricks 铜杯
取得条件：用所有的红色砖块部件各通关一次

Junked 银杯
取得条件：击败500个普通敌人

Undeterred 铜杯
取得条件：击败50个拿盾牌的敌人

Laser Eyes 铜杯
取得条件：击败25个用激光的敌人

Master of Spinjitzu 铜杯
取得条件：用必杀技击败100个敌人

Just Snuggling 铜杯
取得条件：用抓取攻击击败25个敌人
奖杯说明：抓住敌人后，连按□将敌人击败才算1个

Attack From Above 铜杯
取得条件：用跳跃攻击击败10个敌人

Toasty 铜杯
取得条件：利用火苗击败10个敌人

Piggyback 铜杯
取得条件：用背击击败20个巨型机器人

Tantrum 铜杯
取得条件：用巨型机器人踩坏50个乐高积木

9th Kyu 铜杯
取得条件：完成道场的“Easy”难度

5th Kyu 银杯
取得条件：完成道场的“Medium”难度

1st Dan 金杯
取得条件：完成道场的“Hard”难度

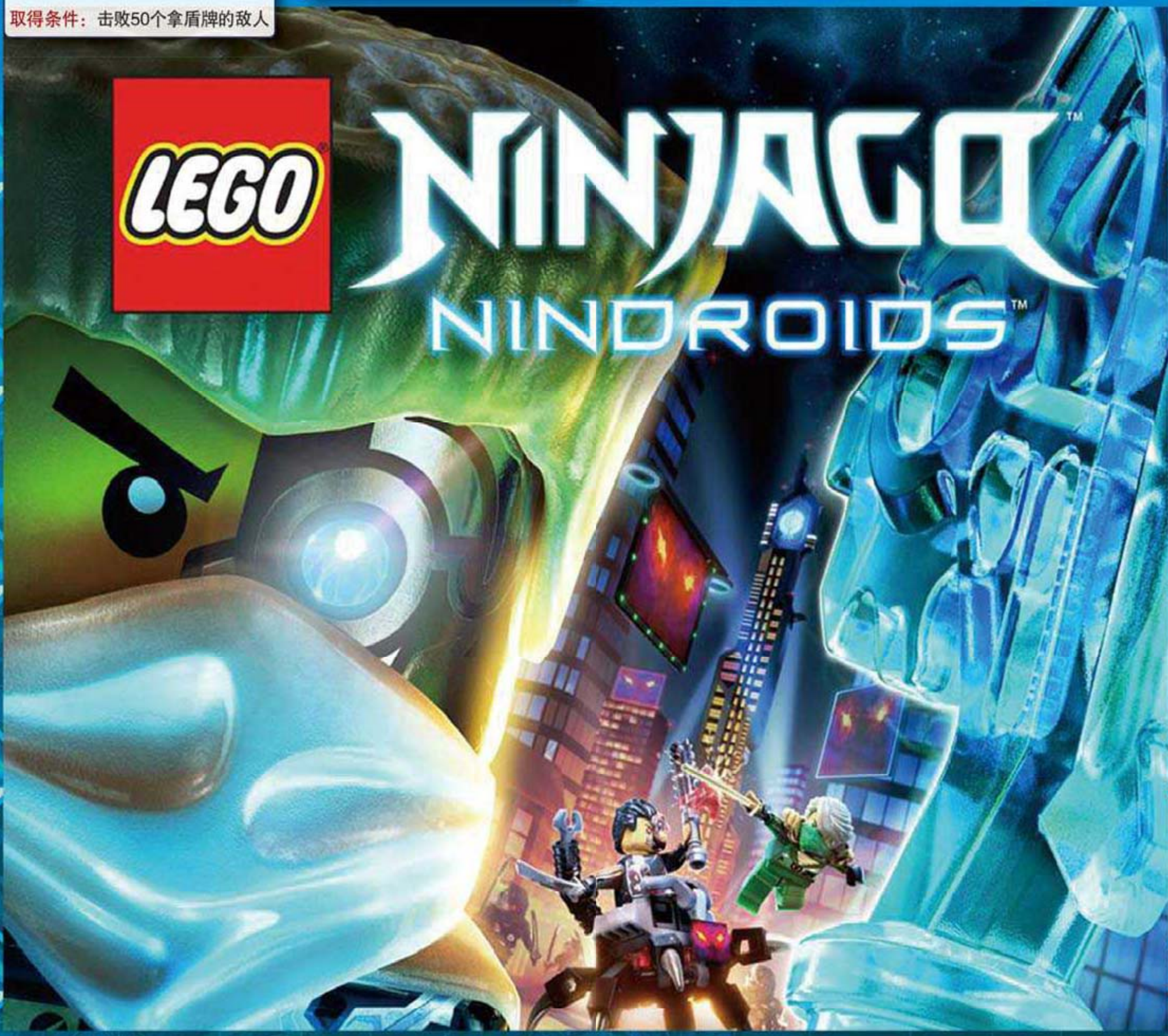
Hacker 铜杯
取得条件：完成10次迷你游戏

Demolisher 铜杯
取得条件：破坏500个乐高积木

Cooling Off 铜杯
取得条件：破坏25个消防栓

Master Builder 铜杯
取得条件：组装50组零件

City Square 铜杯
取得条件：解锁基地





FANTASY HERO ~unsigned legacy~

ファンタジー ヒーロー

本作是Arc System Works为PSV打造的又一款原创作品，以幻想风格和英雄为主题。虽然流程较短，可刷的要素也不是很多，但拥有相当完善的动作系统，手感在同类作品中出类拔萃，各人物全然不同的攻关体验更是值得玩家一通再通。游戏还对应AD-HOC模式联机，厌倦了堆数值、刷装备的A·RPG爱好者，相信能通过本作得到意想不到的惊喜。注意本作默认只有一个存档位，如需保存多个人物的数据，必须购入带有“CHARACTER LICENSE”的DLC。不过利用PSV的内容管理助手进行程序备份，或使用PS+的云存档功能，也可以间接起到多存档的目的。

文 大室向日葵　美编 Juxi

A·RPG	幻想英雄 无名遗产			对需记忆卡
	FANTASY HERO ~ unsigned legacy ~			589MB
	Arc System Works	2014年7月3日	日版	1~4人
零售版：-/下载版：1980日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

上手指南

操作方法

按键	功能
左摇杆	角色移动
□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃

按键	功能
○	决定/复活我方队员（联机模式时）
L	呼出技能、道具格，配合方向键/□/△/×/○可使用对应的技能或道具
R	配合左摇杆可进行跑动



界面解说



1	玩家状态。绿色槽为HP槽，蓝色槽为MP槽，右侧的小图标为玩家目前的特殊状态。
2	小地图。红色圆点为主角、其他色圆点为同伴、紫色菱形为敌人、橙色菱形为道具箱、蓝色菱形为机关、彩色小点为道具。暂停菜单中可查看大地图。
3	任务目标。提示任务所需的道具获得数或敌人消灭数等。
4	技能、道具格。需通过暂停菜单的“アイテム”及“スキルツリ-”进行相应项目设置，图标的暗色部分表示剩余冷却时间。

本文对应游戏版本：1.00

自宅菜单介绍

物品存取

本作随身仅能携带30件物品，存满30件时任务中获得的全部物品都会自动存入仓库。需要出售的物品必须放在身上，不过打造武器所需的素材可以留于仓库。另外仓库可在各人物存档间共享，大大降低多周目游戏的难度。



武器装备

更换武器必须在自宅进行，装备时可以通过右侧的数值直观地进行比较，其中绿色为更高的数值或更有利的附加效果，红色则相反。

技能学习

角色每次升级后，都可以获得技能点（通常为1点，升至5的倍数等级时可获2点），用于在此学习技能。

学习界面左侧可确认所选技能的基本信息，从上到下依次为：技能名称、技能简介及属性、各级别效果、冷却时间与消费疲劳值（被动技能不显示此项）。每个角色的技能分为三大类，分别代表不同的作战风格，可通过L、R键切换。每个大类下设有10种技能，每种技能最高可升至3级，而各技能从上到下分为4个阶段，必须在低阶段消费一定量的技能点后，才能进行高阶段技能的学习。

如对升级结果不满意，可在技能学习界面按下START键洗点，但需要消耗道具“もつかい珠”一个（可在流程终盘于商店购得，售价30000）。





能力值升级

角色每升一级可获5点能力点，用于在此提升角色各项数值，分为以下9类。

体力：HP值，扣光即告失败。

スタミナ：MP值，用于释放技能。

スタミナ回复力：MP值回复速度，以秒为单位。

攻击力：物理攻击力。

物理防御力：减轻来自敌人的物理攻击伤害。

かしこさ：魔法攻击力。

魔法防御力：减轻来自敌人的魔法攻击伤害。

スピード：敏捷值，一定概率使敌人攻击无效。

ラッキー：暴击率，一定概率使攻击伤害暴增。

本作原则上不存在无法回避的敌方攻击，因此没有必要像传统A·RPG那样“堆血堆防”，为求最大灭敌效率，全职业都可以走攻击力特化型路线。由于两项防御力的效果很不明显，如需提高生存力，只要增加体力即可。此外能力值也可用“もつかい珠”洗点。



色彩更换

更改角色的配色方案，默认只有两套，可通过购入DLC增加。

礼物接收

接受来自PSN好友的NEAR礼物。

村庄设施介绍

任务牌：位于村庄正中，用于接受故事任务与自由任务。选定任务后可以自由设定1～4级难度，高难度下敌人的攻防会变强，同时可获得更高的经验值和更好的掉落物品，对操作有信心的玩家可以直接以4级难度开荒。

交流处：位于村庄右上方，用于本地联机和NEAR礼物配信。联机模式下的敌人攻防更高，掉落则与单机模式保持一致，参加者报酬平分。活动报告书选项可以向PSN好友发送NEAR礼物，成功后将获得奖券，但每天只能发送一次。

商店：位于村庄正上方，可购买回复道具、素材和基础武器，或变卖无用的物品。此外初次完成任务及NEAR交流后获得的奖券，可在此抽奖。

锻造屋：位于村庄左上方，可通过消耗素材对武器进行强化或改造（后文详述）。



武器锻造

强化

每件武器均有一定的强化回数，用于以下两项强化。

攻击力强化：提升武器的攻击力，每一阶段所需的素材不同，价格亦逐步提升。

附加效果：对武器进行附加效果追加，一件武器最多可同时追加三项附加效果，当同一效果被多次追加时，所需素材会产生变化。对于不满意的附加效果可以进行覆盖，但仍旧会消耗强化回数。



改造

在继承原武器数值和效果的前提下，令武器进行阶段式进化。改造后的武器名称和外观均会改变，同时大幅提升攻击力，并增加一次强化回数（最大为10回，已用的强化回数将恢复）。根据基础武器的不同，改造路线分为以下两种。

无属性路线：以商店中排列倒数第一的武器为基础，路线下所有武器均为无属性，最高可改造至阶段6。该路线的最终阶段武器攻击力一般，但所需素材较易获得。

属性路线：以商店中排列倒数第二的武器为基础，改造阶段3开始进行属性分歧，最终分支为6种属性的武器，最高可改造至阶段7。该路线的最终阶段武器攻击力很高，但所需素材较难获得。

解体

可将武器变换为一定量的素材，不同武器均有相应的基础素材，各附加效果亦有对应的额外素材。

锻造建议

虽然高级属性类武器拥有惊人的攻击力，但所需素材要求苛刻，流程中很难达到满意的强化阶段，因此笔者强烈建议玩家在流程中选择无属性武器锻造路线。需注意的有以下几点：

1.选用一把最佳的基础武器作为锻造路线的起始。想要最大程度地强化武器，就必须要保证足够的强化回数，这需要从基础武器就做好准备。通过与女商人反复对话，可刷出强化回数5的基础武器，无疑是最佳选择。由于改造武器会继承当前数值，每个阶段的强化回数应全部用于攻击力强化。

2.选择合适的改造分支。无属性路线的分支特点为——上方路线的武器数值成长速度快，但最大值较低；下方路线则相反。兼顾素材要求和武器性能，建议玩家选择上方路线。各职业的推荐改造分支如下：



人物	基础阶段	第二阶段	第三阶段	第四阶段	第五阶段
アクレス	ありふれた剑	研ぎすまされた剑	信念ノ剑	决意ノ剑	觉悟ノ剑
シャウト	ありふれた手甲	焼き入れられた手甲	威严ノ手甲	威信ノ手甲	夸りノ手甲
ハウル	ありふれた铳	磨かれた铳	从顺な下仆	历战の勇士	世界を总べるモノ
アシュタ	ウドのでくの坊	风变わりな凡人	出来损ないの天才	他人の自分	孤独な群众

根据实验，该分支武器的所需素材均可在流程中正常获得，惟一要注意的是最终阶段的武器需要素材“浮游ナイフ”，该素材为自由任务14的报酬（第二次以上通过），而素材奖券刮中金奖也可以获得。

3.掉落得来的武器通常都是用于解体或出售，但对带有“体力吸收”效果的武器应特别留意。该特性对战斗非常有利，但自行附加时的素材要求非常苛刻，如能在流程中获得，强烈建议保留并用于进一步锻造。

战斗关键词

取消

和很多动作游戏一样，本作中的大部分攻击动作在收招之时，都可以用特定的动作取消硬直，从而形成连贯的攻击，或作出迅速的攻守转换。例如普通攻击可以用跳跃、疾步或技能取消，而不同技能之间也能相互取消。

用疾步取消各种攻击，是全人物共通的常用取消动作，主要用于随时中断我方攻击，并闪避敌方的进攻。但是疾步的移动距离非常有限，且存在硬直时间，无法应对所有危机状况。如果在疾步的硬直时间中，按下□使出轻攻击，并立刻再次使用疾步，即可达到连续疾步的目的（非全人物可用）。这不仅可增加疾步的移动幅度，以回避敌方的大范围攻击；亦可以在疾步后第一时间回到攻击状态，提高灭敌效率。类似的取消应用还有很多，有待玩家们深入挖掘。



击溃

我方的部分攻击手段带有击溃效果，用此类攻击有效命中敌人时，必定可以中断其当前动作，并造成硬直。由于击溃能够化解敌人的进攻，有效控制场上的局面，因此需要熟练掌握相关攻击手段（各角色的实用击溃技，会在后文的“角色解析”部分介绍）。要特别注意的是，石魔、双头犬及各类BOSS为无硬直敌人，击溃效果对它们无效，因此应采用以取消为核心的进攻手段。此外，部分攻击会产生击退效果，作用是将敌人打至远处，但不会中断其动作。这类攻击场控能力相对弱一些，应做好区分。

倒地

敌方被部分攻击（主要是吹飞技或重击）击中后，会陷入倒地状态，期间完全无防备。倒地状态看似是我方绝佳的追击机会，实则存在诸多制约。倒地状态的敌人所受伤害会明显降低，因此期间应尽量避免使用大威力技能，以免浪费；倒地中的敌人遭受攻击后将立刻起身，期间击溃攻击无效，若未算准合适时机贸然使用大硬直攻击，反而可能被敌方起身后反击；而使用某些带有长时间倒地属性的技能以求场控时，就更要避免误击倒地的敌人。总之，切忌死盯着倒地的敌人不放，一切都以控制全场局面为重。

角色解析

本作并无绝对的弱角，但在技能的设置上有一些不平衡，如果成长不当，难免会对攻关造成一定的困难。在此笔者总结了各人物适于攻关的成长方案及使用心得，经试验均可用于4星难度下直接开荒，希望能起到抛砖引玉的作用。

アクレス



综述

以剑为武器的速攻型人物，攻击效率虽不算高，但良好的机动性及强大的场控能力，使其能顺利应对敌人的各种攻势，同时近、远程攻击手段兼备，是一位攻守平衡的角色。

实用招式

□□□△△：第四击带有击溃及挑空效果，无论作为输出还是破招都非常犀利，并且在敌人浮空时可作适当连击。不过由于该招要以三次轻攻击作为起始，在破招的场合使用需要算好敌人出招时间。

□□□□→疾步取消→LOOP：主要作为对无硬直敌人的输出手段，攻击效率高，且能随时取消。注意不要使出第五下□键的回旋斩，该攻击硬直很大，容易令我方陷入危险。



成长方案



能力值分配：人物对于MP需求量大，可适当提升MP值或MP回复速度，其余均分配给攻击力。

重要技能习得顺序

1.人间系-足払い：可将周围敌人掀翻并长时间无法起身，发生快、范围大，且消耗MP极少，可作为场控神技。

2.人间系-回避：带有无敌时间的翻滚动作，除了闪避敌人的攻击，更重要的是用于招式的取消。高级的回避虽可以增加翻滚距离和无敌时间，但会在一定程度上拖慢进攻节奏。

3.剑术系-ミュートブリンク：使出小范围的横斩，作用是一定时间内降低敌人的防御力，主要用来加速解决BOSS级敌人。技能点紧张的话，1级就足够使用。

4.剑术系-ブリングスライド：向前方释放大威力的剑气，可攻击复数敌人，距离跨越整个屏幕，无论清场还是磨血效果都属上佳。

5.人间系-気合ため：一定时间内增加自己的攻击力，发动存在硬直时间。需注意1级持续时间只有10秒，几乎完全无用，至少要升至2级以上。

杂兵对策

每战开场后整场转一圈，用"足払い"将敌人全部掀翻，即可安心使用普通攻击将其逐个击破。遭到攻击而起身的敌人可以用"足払い"取消普通技，令其再次倒地。学会"ブリングスライド"之后，可以考虑以剑气连发的形式清场，不过MP消耗惊人，最好还是与倒地战法配合使用。对付无硬直的敌人可以用剑气远程磨血，也可以配合"ミュートブリンク"用普通技解决。后期习得"気合ため"后，可以在每场战斗开始前加强攻击力，但千万不要在战斗中贸然使用。



BOSS对策

アクレス的机动性良好，活用回避即可化解大部分BOSS的攻击。进攻手段则是先用"ミュートブリンク"降低对方的防御力，再使用□□□□接疾步取消的LOOP攻击进行打击。拉开距离的场合可以适当使用剑气，不过要注意出招硬直。

シャウト



综述

看似是主打投技的力量型人物，却在打击系攻击上拥有着更显著的优势。角色机动性虽有一定欠缺，但可通过操作来弥补，合理运用走位更可充分发挥其强大的破坏力。

实用招式

跳跃中□：在空中使出拳击，带有击溃效果，威力也不错，并且发生和收招都很快，在进攻中可随时躲避敌人攻击。

□□□：地面三次拳击，威力不大，不过速度较快，也可随时取消，一般为空中拳击的替补攻击方式。



成长方案



能力值分配：守り系的被动技能已可保证角色的防御能力，因此全部分给攻击力。

重要技能习得顺序

1.打击系–ガッと叩きつけ：作用类似アクレス的“足拂い”，可使敌人长时间倒地，用于场控。本身也可作为大威力攻击，不过需注意出招硬直。

2.投げ系–パワ–ボム：初期默认习得，将敌人抱起并向地面灌击，对无硬直敌人有奇效。

3.投げ系–ボディプレス：从空而降的身体压击，能够同时将多个敌人击倒在地，威力也较为可观，但使用之后有一定硬直。

4.守り系–受けて立つ：防御敌人的攻击从而减轻伤害，用于顶住一些来不及躲避的攻击。

杂兵对策

每场战斗开战前先用“ガッと叩きつけ”将远程系的敌人放倒，再用跳跃中□慢慢收拾剩下的敌人。对于敌群，可以考虑用“ボディプレス”一网打尽，但是一定要注意正确的落点，并且在使用后抓紧离开，以防被远处的敌人抓住破绽。面对无硬直的敌人，可以反复使用“パワ–ボム”将其屈死。总之该角色对付杂兵时需善于走位，以寻找最合适的攻击机会。



BOSS对策

连续使用跳跃中□是对付BOSS的利器，灵活性和攻击效率兼备，需熟练掌握。技能方面则最好不要乱放，仅考虑适时地使用“ガッと叩きつけ”。某些攻击若实在来不及躲避，可以提前进入防御状态以减少损失。

ハウル



综述

以远程射击为得意技的魔法系人物，拥有本作最强的机动能力，丰富的回避手段可以轻易将敌人玩弄于鼓掌之间。一对一的情况下几乎无人能与其匹敌，但面对群敌时需耐心游击。

实用招式

□连按：瞄准敌人不停射击，当子弹用完后（疲劳值下方会显示剩余弹数），需要按下△更换弹夹。地面射击收招很快，也可随时取消，方便打几枪换一个地方。

空中□连按：在空中持续射击，在子弹射完之前将不会落地，可作为浮空手段轻松避开敌人的横向判定攻击。



成长方案



能力值分配：ハウル的防御能力很差，存在被一击必杀的可能性，最好将HP提升5～10点，其余全部分配给魔法攻击力。

重要技能习得顺序

1.飞行系–飞行：初期默认习得，可在空中飞行，期间能使用射击及飞行系技能，能够轻松躲避敌人大部分攻击，流程中前期保持1级即可。

2.回避系–クイックムーブ：带有无敌时间的冲刺，作用等同于アクレス的“回避”。ハウル需要随时高速移动，所以一定要升至3级。

3.铳系–フロストヘイル：发射冰系子弹，偶尔产生冻结效果。

4.铳系–装填练习：增加弹夹数量，非常实用，须尽快升至3级。

5.铳系–フレアカノン：发射火系子弹，偶尔产生燃烧效果。

6.铳系–インパルスレイ：发射雷系子弹，偶尔产生带电效果，且攻击力高于前面两种属性子弹。

杂兵对策

基本战法是站在远处的安全位不停按□射击，一旦敌人逼近或飞行道具袭来，就利用冲刺或飞行更换立足点，当然也可以活用空中射击避开敌人的大部分攻势。面对确定属性的敌人，可以充分利用属性弹给予其痛击，此外当普通弹药用光且没有机会更换弹夹时，也可以用属性弹来应急。更换弹夹时一定要选择一个远离敌人的位置，在确认更换完毕后可以用冲刺取消硬直。应注意避免把伤害分散于多个敌人，逐个击破、尽快减少场上敌人数量才是第一要务。



BOSS对策

ハウル基本上是本作BOSS们的恶梦，所有横向判定的攻击，均可提前使用空中射击或飞行轻松化解。平时则远离BOSS使用各类射击，并随时利用冲刺调整位置。只要操作基本到位，任何BOSS战都能轻松达成无伤。

アシュタ



综述

可呼唤机器人进行作战的特殊人物，是本作真正的肉盾型角色，更拥有各种辅助技能，灭敌效率和生存能力都颇为恐怖，不过对玩家的全局统筹能力有较高的要求。

实用招式

□□□：甩动三次机械臂，攻击范围很大，且每一击都带有击溃效果，第三击更有吹飞效果，十分霸道。不过该招的取消时机较晚，尤以第三击为甚，期间很难闪躲敌人的远程攻击。

跑动中□：直接使出类似于□□□第三击的机械臂旋转攻击，身体一周均有判定，适用于扎进敌人堆中一次打开局面，但缺点仍是取消时机过晚。

成长方案



能力值分配：类似ハウル，将HP值升至5～10点以防被一击必杀，剩下全部点在攻击力上。

重要技能习得顺序

1.ロボット系-ロボトン出动：初期默认习得，可呼出机器人进行操作，期间主角被防护罩保护。机器人HP值高，移动速度慢，除各种专用技能外，可使用□进行近身钻头攻击，或用△发射小型导弹，但不能使用道具。机器人呼出期间，MP值会不断减低，一旦耗尽即会强行撤退，而机器人的HP值耗尽时也会撤退，并且长时间内无法再次呼出。恢复到主角操作模式时，机器人的HP和MP均会慢慢恢复。技能升至高级可增加机器人的MP值，非常重要。

2.サポート系-スクラッチキラー：设置HP回复装置，主要用于机器人的快速治愈。

3.ロボット系-バリア电力增加：提高机器人呼出时主角防护罩的防御力，有效避免主角的事故死。

4.ロボット系-自己发电：机器人呼出期间打倒敌人可恢复MP值，以长时间保持启动状态，升至1级即可。

5.サポート系-グールキラー：设置令我方进入HP徐徐上升状态的装置，以提高机器人的生存能力。

杂兵对策

每场开战前在安全位置呼出机器人，扎入人堆不停使用□□□的钻头攻击硬拼，效率很高。前期机器人MP值较低，经常需要主动撤退以进行MP值恢复，期间可操纵主角用□□□的机械臂攻击顶上一阵。待中后期习得“自己发电”，基本就可以用机器人全程横行了。每场战斗结束后，用“スクラッチキラー”治愈机器人，方法是回复装置设下之后，立刻呼出机器人。要注意的是无论如何都不要让机器人生命值耗尽，此外操作机器人时也要随时关注アシュタ的血量。



BOSS对策

由于机器人缺少回避手段，所以最好仍用钻头近身拼血，以求速战速决。需要留意的有三点：一是尽量在角落呼出机器人，以防BOSS的猛攻波及主角；二是当BOSS准备释放较难回避且威力很大的攻击时，应及时撤退，耐心寻找下一次进攻机会；三是要活用BOSS攻击的间隙设置辅助装置，以保证机器人随时处于最佳状态。

奖杯攻略

奖杯总数	7	铜杯	1	银杯	4	金杯	2	白金	0

全奖杯难度	2/10
全奖杯所需时间	5～8小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯设置非常简单，任务相关奖杯均不限难度，一般在完成游戏中的全部25个任务后即可自然获得全奖杯。为求事半功倍，流程中应注意角色的正确培养，并尽量不要浪费素材，相关内容可参考前文的“锻造建议”及“角色解析”。



そんなバナナ!? 铜杯

取得条件：用香蕉皮绊倒一个敌人

奖杯说明：装备道具“バナナ草”，使用后将在地面设置香蕉皮，引诱敌人踩中即可。

はじまり、はじまり 银杯

取得条件：通过故事模式的第一章

マッスル！！ マッスル！！ 银杯

取得条件：习得任意角色、任意路线的最大技能

奖杯说明：最大技能处于技能树的最下端，普遍实用性不高，因此最好不要在流程中浪费技能点，待后期获得洗点道具即可无代价解除奖杯。

ありがと…ロボトン 银杯

取得条件：升至25级

奖杯说明：若在流程中保证消灭全部敌人，全任务通过后即可自然升至25级，如有必要可利用自由任务15练级。

おっさん、いい感じに仕上がってるぜ！！ 金杯

取得条件：将任意一件武器强化30次以上

奖杯说明：如果流程中就按照前文中的武器锻造建议来进行强化的话，在阶段5的武器强化过程中就能自然解除奖杯。若不慎遇到未按该方案进行强化、且手中素材也不是很充裕的情况，仍可按照前文的建议来解奖杯，只是每个阶段的强化回数不是用于强化攻击力，而是选择低要求的追加效果并反复覆盖，以省去大量素材。

さてさて、どうしたものか 银杯

取得条件：通过全部自由任务

奖杯说明：自由任务的难度普遍比故事任务简单很多，不过最后两个任务需要特别注意。

任务14：保证同伴生存3分钟。速度灭敌是此战的关键，特别是要第一时间消灭蜘蛛型敌人。在最后会出现第四章的BOSS，如果没有信心能将其快速消灭的话，最好用身体将同伴往角落里推。若使用角色为アシュタ就轻松很多，可利用加血装置为同伴回复HP。

任务15：全部敌人均为双头犬的车轮战，由于该种敌人没有硬直，必须稳扎稳打。アクレス主要采用剑气远程磨血；シャウト在保证攻击力的前提下可用压击清场，否则就要一个一个引至远处用投技解决；ハウル可用空中射击挨个击破，但要注意敌人的飞扑和冰吐息均带有纵向攻击判定；アシュタ仍是机器人钻头拼血，但一定要事先加上自动回血BUFF。

And so it repeats once again 金杯

取得条件：通过故事模式的全部章节

奖杯说明：游戏的流程均有明确的目的指示，只要能熟悉各角色的战法，各种杂兵战一般不会遇到太大的困难。不过BOSS战相对具有一定难度，在此将对各BOSS的战法进行一番介绍，以助读者朋友顺利攻关。

BOSS战要点

第四章

第一个正式BOSS攻击手段较多，其中比较有威胁的有：当其将镰刀扛起并长时间蓄力，会使用大范围的横向斩，看准时机原地起跳或尽力远离均可；当其身体放出红色光芒并弯下腰，会连续吐出跟踪火球，需绕着BOSS转圈跑；若我方长时间远离BOSS，对方则会不停使用扇形冲击波，一次两发，均需跳跃躲避。此外BOSS体力不足时会不时突然飞离画面，这时需保持跑动，否则会遭到火球阵攻击。总之，此战应尽量拉近敌我距离，以免陷入被动。



第六章

ハウル作为BOSS登场，不过攻击力低得可怜，当其使用射击的时候只要绕其转圈即可，一旦BOSS射击停止即可迎头痛击，防御力高的角色干脆可以全程硬拼。要注意打败BOSS后还有一场杂兵战，切勿松懈。

第七章

BOSS的身后为安全位，其大部分攻击都对身后无可奈何，我方可利用该位置安心进攻。不过BOSS砸地攻击后产生的落石会波及身后，且威力巨大，因此一旦发现BOSS使用砸地，应立刻停止攻击，由侧面跑动至空旷位置并保持移动，待落石停止后再回到身后继续攻击。BOSS体力不足时会使用跟踪泡泡，也要用保持移动的方式躲避，但手脚快的话一般不会给其释放的机会。



第八章

虽然攻击力较高，但招式易于躲避，总体未必有第四章的BOSS难对付。当其将长枪扛起，并在身体周围形成蓝色光阵时，将会使用3向冲击波，需要远离并跳跃躲避；当其高举长枪并产生点点光芒时，会使用追踪刺击，提前起跳即可。另外BOSS偶尔会使用大型激光或天降光柱，征兆是高举长枪并长时间蓄力，保持移动可免于一劫。若我方能始终保持近身，BOSS的攻击会单调化，因此应用易于取消的招式持续进攻。BOSS体力扣光会满状态复活一次，需要保持耐心。



第九章

开场时BOSS为无敌状态，必须对其攻击一次后保持躲避，待剧情触发后会产生强雷将其击中，才能正式进入反攻阶段。雷击效果只能持续一段时间，效果消失后BOSS将恢复无敌，直至强雷再次出现为止。BOSS的攻击相当有威胁，不过均有较长的准备时间，一般可通过脚下的魔法阵来识别，其攻击方式如下。

右臂举起并带有光芒：向身前使出挥击，并在前方产生冲击波，威力和范围都极大。躲避方法是快速移动到距离很远的位置，或闪避至BOSS身后。ハウル和アクレス利用闪避技能可以轻松回避，シャウト则最好提前防御，アシュタ若处于机器人状态需及时撤退。

红色魔法阵：放出两枚跟踪火球，需保持横向移动躲避。

蓝色魔法阵：放出环绕冰系冲击波，可以用跳跃躲开，拉开至远距离亦可。

棕色魔法阵：向身体四周放出土波，需移动至波与波的空隙之间。

白色魔法阵：身体周围产生小范围爆发，并瞬移至某处，是对其痛击的好机会。

绿色魔法阵：放出两个巨大跟踪旋风，必须以跑动状态满场绕才能躲开，期间还要注意BOSS做出其他攻击。

当BOSS的体力低于一半时，还会增加几种攻击方式。

单臂高举黑球：放出大量跟踪暗球，需要在暗球之间穿梭躲避。

捧起冰和紫球：从玩家脚下不停伸出冰柱，必须保持跑动直至攻击结束。

捧起火和土块：从空中降下巨大火柱，可以提前看到落点，第一时间远离即可。





FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

作为PSV平台「共斗」阵营一员的《讨鬼传》自发售之后一直保持着不错的口碑。如今其资料片《讨鬼传 极》面世，对前作的系统进行了优质的改良，并追加不少新要素。本文将针对本作新增系统进行详细介绍，并深入剖析新增鬼的打法。旧作的基础系统请查阅《PSV专辑》第7辑。

文 宇宙人
美编 Juxi



系统变化详解

ACT | 讨鬼传 极 | 讨鬼传 极 | Koei Tecmo Games | 2014年8月28日 | 日版 | 需记忆卡 3244MB | 1～4人 | 零售版：6264日元/下载版：5554日元 | 对应PSV TV | 对应玩家年龄：15岁以上

存档继承

作为资料片，本作几乎完整地收录了前作的内容。如果PSV中有前作存档的话，玩家在开始本作的时候就可以直接继承前作的存档进行游戏。前作几乎所有内容都可以继承，除了武器装备、素材、御魂之外，连称号、武器使用次数、讨伐记录等数据都会一并继承过来。由于新的大型鬼、新剧情等内容几乎都放在前作通关进度之后，继承存档便可以更快地玩到新的内容。而有一部分奖杯，比如“任意武器出战100次”、“任意风格出战100次”等等，如果前作存档已经达成的话，在本作可瞬间解锁。

此外，继承之后还可以额外获得一些特别的奖励，这些奖励是根据玩家在前作的游戏完成情况决定的，具体如下：

一、仅继承存档，奖励大和（男）和ホロウ（女）的角色服装。

二、完成主线剧情（即打完单机模式的前五章），奖励天狐的装备“えんぜる装束”，效果是让天狐探险的时候取得稀有素材的几率提升。

三、完成单机最后一个任务“讨鬼传”，奖励神仙魂钢。

四、完成联机模式进行度十的任务“讨鬼传”，奖励大和的白色服装（男）和凛音的服装（女），服装附带攻击力上升的效果。

五、取得5个勋章，奖励10个魂钢。

六、全称号取得（条件与白金相同，但是要注意存档中必须全称号获得），玩家名片会变成豪华的金色，而且名字前面会有一个醒目的“传”字。



新增任务类型

紧急任务

紧急任务是随机出现的任务类型，场地是里周边的一个区域。出现的大型鬼随机，而且玩家在实际见面之前无法得知是哪种大型鬼，不过任务出现的时候就已经决定下来的了，所以如果想换武器，退游戏重新读档即可。紧急任务出现的鬼比通常的鬼更容易出稀有素材和御魂，强度也不算特别高，如果看到紧急任务毫不犹豫去挑战吧。



无限挑战任务

无限挑战要到秋水那边才能接，目的是帮助他进行调查。无限挑战任务没有时间限制，鬼的血量也比较少，但是会无限出现，有时候还只能获得很低级的素材。随着讨伐数量上升，御魂的出现几率会逐渐提高。不过某些大型鬼开场就会直接进入噬魂状态，比如常夜王、风缝这些大型鬼在噬魂状态下非常难缠，建议用主力的降魂能力配合鬼千切·极之类的招式快速重创。战斗的场地内虽然有地祇石补给，但是要打过一定数量的鬼之后才能使用，第一次出现是打倒10只，第二次要到22只。另外，每打过一定数量敌人之后鬼域就会处于暂时消失的状态，此时玩家可以回去营地的区域顺便拜一下地祇石，如果鬼域再次出现之前没有进去的话任务就会结束。任务结束之后会统计成绩和获得的御魂，之后还可以跟秋水对话获得额外的奖励。

无限挑战任务有基础和彻底两个等级，区别其实就是下位和上位的关系。另外还有一个是特殊调查任务，类似于《MH》的大连续讨伐任务，打完全部鬼之后会结束。



别动队派遣

领取了任务之后，还可以从没有出战的NPC中选择一名单独去执行其他任务，选择任务的章节必须低于玩家所选任务的章节。玩家完成任务回来之后，该名NPC也会带着战利品归来。NPC的能力参数有4项，分别为连携、勇猛、好奇和运气。其中，连携影响基本报酬获得量，勇猛影响部位破坏素材获得量，好奇影响换金素材取得量，运气则影响稀有素材的取得概率。每个NPC这4项能力参数程度都不一样，大家可以根据需要派遣相应的NPC出去，帮忙搜集素材。



楔场

前作进入楔场的时候会遇到NPC并一起泡澡，泡澡之后便能临时获得一项技能，通常该技能是跟NPC相关的，比如跟樱花泡澡能获得“残心达人”，但是NPC只能随机出现。而本作中，NPC的好感度达到一定程度以上之后，玩家可以主动邀请NPC来一起泡。选择NPC的时候也可以看到她们能够发动的候选技能。跟NPC的好感度越高，候选技能数量越多，但最终发动的只有其中一个。另外，楔场本身也可以设置一个御魂，泡澡之后便有可能临时获得该御魂的其中一个技能。换言之，运气好的话玩家可以获得在楔场获得两个技能。

天狐派遣

天狐最大的作用是帮助我们搜集不同鬼域中的素材，本作中玩家可以给天狐穿上专属的装备，让它附带特殊技能，从而为我们带回来更好的素材。另外本作还加入了给天狐喂食的系统，在选择冒险地点的时候可以在“ごきげん”一项看到天狐的心情，如果较低的话可以给它吃东西提高，每完成一次任务回来可以给天狐喂食一次，食物可以直接到商店购买，效果也各有差异，一般越贵的效果越好。如果天狐心情越好，带回来的东西也会越稀有。此外，通过喂食道具还可以改变天狐的外观颜色。

除了喂食之外，玩家还可以给天狐装备御魂。这样每次派遣天狐回来之后，该御魂就能获得一定的量的经验值。此外，如果把天狐派遣到接下来的任务要去的场地，还有几率在场地中见到天狐。跟天狐相遇之后它会跟随玩家一起行动，并且给玩家进行各种支援，比如玩家战斗不能的时候会帮助玩家复活（但是不会出现被鬼效果，所以在被救起之前弥留时间的槽依然会不断下降），给天狐装备了御魂之后，天狐还会发动该御魂的技能，比如装备愈风格的魂，它会发动女神之社帮助玩家回复HP。



御魂强化

本作的御魂强化上限在前作最高Lv10的基础上再增加两级，升到Lv12的时候等级会显示成“极”。前11级里学会的技能中玩家依然只能保留其中3个，升级到“Lv极”时最后学会的技能会作为固定技能附加到御魂上，换言之一个御魂升满之后可以拥有4个技能。另外，御魂系统在本作还有一个很大的变动，那就是当御魂御魂升级到“Lv极”之后，玩家可以随时更换御魂的保留技能（从御魂所能学会的11个候选技能中自由选择）。所以哪怕升级过程中不小心洗错了技能，我们也不用忍痛进行镇魂导致损失大量金钱了。

另外，由于第4个技能是不能更改的，因此会在一定程度上影响御魂的实用度。原本前作一些性能平平的御魂到了本作追加了两个强力的技能会一跃升上主力位置，而一些原本强力的魂因为“Lv极”的技能不给力反而逊色于其他。

鬼千切·极

鬼府们的必杀技“鬼千切”的强化版，作用是可以跟同伴合力打出更强力的攻击，一口气打断大型鬼的多个部位。多人联机或者跟NPC同伴一起出场的时候，画面左边会出现一行蓝色的槽，蓄满之后其中一名玩家名字旁边出现“极”的字样，表示由这位玩家操刀发动鬼千切·极（发动者不会指定到NPC上），而此时，跟同伴走到一起的时候会有一根线连接起来。鬼千切·极必须在连接状态下才能发动，连接的玩家越多，威力便会越高。同时，鬼千切·极的动作由发动者的武器而定，而且跟普通鬼千切不同。命中大型鬼之后不论破坏的部位多少，必定会给鬼造成长时间的倒地硬直。

注意发动鬼千切和鬼千切·极的指令是相同的，而鬼千切·极的发动比普通鬼千切优先。这就造成了想发动普通鬼千切的时候同伴突然走过来导致误用鬼千切·极的悲剧，想要避免这种情况，可以直接点一下画面左上角的武器槽发动鬼千切。这样就不怕用错了。



旧武器变更点

太刀

1.追加影残心，发动方法是长按○键（不长按则是普通残心），影残心消耗气力的速度会加快，但是刻刀伤的速度会加倍，原本10刀才能出红色刀伤，影残心只需5刀即可，如果配上技能“炼刃”甚至只需4刀。紫色刀伤则需要10刀。

2.真空斩（△键蓄力）追加□键派生。

3.速攻击第4段和强攻击第3段的攻击力上升。

4.残心解放攻击力上升。

5.鬼千切的打点调整，横扫的轨迹是一个斜面，左高右低，可以攻击到大型鬼更高一些的部位，但打低处部位是反而有可能打偏。

6.残心状态下发动鬼千切的过程不再消耗气力。

7.发动残心的时候使用翻身斩（□+△）消耗的气力减轻。

综合来说太刀是本作加强幅度最大的武器，仅仅是影残心的加入就让这把武器实用性飞跃提升。因为红色刀伤解放是必定能给鬼造成硬直的（特定情况除外），所以封锁鬼的行动更简单，再加上残心解放威力上升以及翻身斩的气力消耗减轻，使得太刀的优势得到更进一步的发挥。鬼千切动作是巨大的刀刃纵砍，能够轻易地命中高处的部位，难以全破的缺陷也在一定程度上被解决了。



双刀

1.飞燕动作追加派生，空中按↓+△键长按可使出急坠攻击。

2.奔跑动作可以使用地袭（△键长按）。

3.疾驱（□+×键）动作中可以接地袭。

4.鬼千切发动之后的硬直时间缩短，命中敌人后可以马上进行其他动作。

枪

1.枪袭（□+×键）追加派生攻击，成功制止敌人的冲撞之后可以马上连接□键使出烈尘突。

2.枪袭强化，即使1段蓄力也能制止所有突进攻击。



手甲

1.追加第5种赤热打击，在普通殴打4段打完之后可以接△键使出，如果前4下普通攻击都能打出好连击，那么赤热化的效果会加强。

2.百烈拳追加赤热爆破，百烈拳拳速最快时停止会自动使出终结技，如果命中赤热化的部位会发生爆炸，产生追加伤害。

3.好连击的攻击力上升。

锁镰

1.瞬迅印调整成在空中也可以发动，这个改动使得玩家可以先在地上用蓄力攻击看能否钩到鬼，然后再在空中决定是否发动瞬迅印追击，一定程度上能节省气力消耗。

2.鬼千切的命中判定延长。

3.分铜攻击可以像连舞状态的薙刀那样命中鬼的多个部位，一定程度上提升了实用度（但笔者认为主要战术还是空战）。

4.分铜射出（□键蓄力）威力上升，蓄力段数越高，上升量越高。

5.瞬迅印的状态下发动鬼千切不再消耗气力。

6.瞬迅印状态下，发动飞退攻击（□+×键）消耗的气力减轻，消耗量比起通常状态下使用要少。



弓

1.追加“专心”状态，按○键发动（长按依然是咒矢），专心状态下无法移动并且气力会缓慢下降，但是攻击速度会大幅提升，蓄力时间也会缩短。专心状态下只能使用□键、△键和□+×键三种攻击。

2.△攻击可以通过长按△键或者R键维持拉弓状态移动。

3.印矢的射程加长。

4.拔刀状态下受到的伤害会增加（为数不多的负面调整之一）。

旧御魂技能变更点

风格&技能相关

攻：“吸生”效果上升。

防：“挑衅”的效果只影响到最近的那只鬼。

愈：自身的回复量进一步提升

魂：全部降魂技能伤害计算公式调整；“连升”威力提升，命中部位数减少；“破敌之法”效果提升。

隐：背部攻击的会心率下降；“秘针”效果下降；“隐形”的效果范围内攻击鬼任何部位都会被当成背击。

空：鬼祓动作所附带的“降魂技能使用间隔缩短”效果能在停止鬼祓后仍然维持10秒；“缩地”使用次数减少。

赌：“运否天赋”抽不中的几率下降；“おみくじ”维持时间缩短，而且抽到“大凶”的时候能力下降效果减轻。



风格&技能相关

类别	名称	调整
泛用	一闪	效果下降
	属性防御上升【小、中、大】	效果下降
	强运	效果下降
	猛进闪	若攻击有复数Hit，只有第一下能获得必定会心效果
	新进气锐	根据武器调整效果量
	全身全灵	“气力回复速度下降”效果减轻
	白刃の闪き	效果下降
	英灵の激励	根据武器调整效果量
	铁壁	效果提升
	斩夺・生	击破敌人也能触发效果
	斩夺・气	击破敌人也能触发效果
武器	翻る刃	效果提升
	反击の要塞	效果提升
	坚忍不拔	手甲使用防御时气力消耗量减轻
	广域捕捉	效果提升
共通	治愈强化・快气	气力回复量和体力回复量挂钩
	治愈强化・快愈	追加给范围内的同伴回复异常状态的效果
攻风格相关	攻特化・增幅	效果提升
	浑身强化・坚守	防御力上升量跟攻击力上升量挂钩，换言之同时配上“浑身强化・猛攻”可以让防御力也进一步提升，下同
	浑身强化・奇手	异常状态攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・五大	五大属性攻击力上升量跟攻击力上升量挂钩
	浑身强化・早手	效果提升
	浑身短缩	效果提升
	吸生强化・增幅	效果下降
	吸生强化・吸气	效果提升，而且会受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・加速	同上
	吸生强化・灵力	效果能受“吸生强化・增幅”所影响
	吸生强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	军神招来强化・万能	伤害计算公式调整
	军神招来短缩	效果提升
防风格相关	防特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	防特化・异彩	效果提升
	防特化・集中	效果提升
	防特化・抗体	改成任何时候都能无视异常状态（原本只能在被鬼动作下预防）
	挑拨强化・坚守	效果提升
	挑拨强化・追击	效果提升
	挑拨短缩	效果提升
	坚甲强化・周围	效果提升
	坚甲短缩	效果提升
	天岩户强化・威压	令鬼陷入胆怯状态的有效范围扩大
	天岩户短缩	效果提升
迅风格相关	韦驮天强化・快气/加速/异彩	效果提升
	韦驮天短缩	效果提升
	空蝉强化・隐密	效果提升
	空蝉短缩	效果提升
	科户之风强化・早手/灵力	效果提升
	科户之风强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	科户之风短缩	效果提升

类别	名称	调整
愈风格相关	愈特化・激励/加速	视武器调整效果量
	武神ノ砦强化・灵力/俊足	效果提升
	武神ノ砦短缩	效果提升
	女神ノ社强化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	女神ノ社强化・坚守	效果提升
	女神ノ社强化・广域	女神ノ社效果范围变成全区域（原本是在范围外获得少量回复）
	女神ノ社短缩	效果提升
	变若水短缩	效果提升
魂风格相关	魂特化・刚体	受到超过霸体所能承受的攻击时，伤害减轻
	魂特化・净化/吸魂	直到下次使用御魂技能之前，魂槽能维持在最大值
	追驱强化・吸生	体力回复量跟魂槽积蓄量挂钩
	追驱强化・净化	效果提升
	追驱短缩	效果提升
	连升强化・引寄	效果提升
	连升短缩	效果提升
	破敌ノ法・隐密	效果提升
	破敌ノ法短缩	效果提升
隐风格相关	隐特化・隐密/灵力	效果提升
	秘针强化・增幅	效果下降
	秘针强化・吸气	效果提升
	秘针短缩	效果提升
	隐形强化・坚守	效果提升
	隐形短缩	效果提升
	不动金缚短缩	效果提升
空风格相关	空特化・加速	效果提升
	缩地短缩	效果提升
	祓殿强化・增幅	效果提升
	祓殿强化・加速	根据武器调整效果量
	祓殿短缩	效果提升
	虚空ノ顿强化・凝缩	效果提升
	虚空ノ顿短缩	效果提升
赌风格相关	运否天赋强化・胜负师	不中的概率下降
	运否天赋强化・慎重	强力降魂技能发动率提升
	运否天赋短缩	效果提升
	おみくじ强化・加速/灵力	效果提升
	おみくじ强化・解除	击破敌人也能触发效果
	おみくじ强化・胜负师	出现大凶的概率下降
	おみくじ强化・奇迹	效果上升
	おみくじ短缩	效果提升
其他	俊足、XX俊足	移动速度有最大上限，提升到最高时超出的部分无效
	全武器专用技能	全部重复无效
	运否天赋强化・X式	重复的部分几乎无效



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

新武器使用指南

薙刀

基本操作

键位	动作
□键	速攻击，一整套动作有5段，并且可以无限循环。任何一个动作都可以接△键和○键攻击
△键	踏步攻击，角色会使出横扫同时往前位移一段距离。动作只有1段而且起手速度比较慢，常用于走位，因为这个动作不耗气力，所以提前预判到敌人攻击的时候也可以用来回避
长按△键	晓，玩家会挥动提到并跳跃到空中，接着可以用□键使出空中攻击，空中攻击动作有3段，落地前可以无限连，而且滞空能力较强，不过要注意在空中受到的伤害会增加
空中△键	孤月，空中横扫攻击，配合方向键使用也有较长的位移，可说是主要的空中移动技巧
空中长按△键	黄昏，挥舞薙刀垂直劈下，下劈过程有多段伤害，算是薙刀伤害比较高的招式之一
○键（连按）	缭乱，持续消耗气力使出华丽的乱舞攻击，攻击速度会随着连舞状态的等级而提升，动作结束的时候会使出一招威力较高的劈砍，缭乱发动的过程中无法用翻滚或者其他动作取消，非常危险，因此要注意使用的时机和气力的管理
□+×键	流转，防御技能，能无伤抵挡绝大部分敌人的攻击，而且全方向有效，但是动作维持时间极短，而且消耗气力比较多。长按可以消耗更多的气力（最多约1/3气力槽）让维持时间更长，但即使如此也只有短短的一瞬间

连舞状态

连舞状态是薙刀的最大特色，玩家只要单方面连续攻击并命中敌人就能进入连舞状态，连舞状态下薙刀的攻击可以同时命中敌人多个部位，这个特性配合薙刀本身较大的攻击范围可谓相得益彰。连舞状态有两个等级，身上泛出橙色光是第一级，红色是第二级。但是受到攻击或者经过一段时间没攻击敌人就会降级，失效。另外，祓鬼动作下可以一直维持连舞状态。

性能综述

薙刀是同时兼顾了攻击范围和攻击频率的近战武器，可以无限循环的华丽连段是它最大的特色。而最大的缺点则是伤害输出低，武器的攻击力是介乎双刀和锁镰之间的，而且攻击动作里面缺乏可以在短时间内有效打出高伤害的招式。虽然有空中攻击，但是初段跳起的高度不算高，而且后续的也没有继续提升高度的技能，所以某些比较高的部位（比如最终BOSS站起来的时候头上的角）也不太容易攻击到。还好空中是可以发动鬼千切的，普通鬼千切是纵向的冲击波斩击，有一定射程，但是对左右没有判定。鬼千切·极的动作则是横向，打击面超广的斩击，能有效切断一个平面上的部位。



薙刀可以说是比较上级者向的武器，基本作战思路是利用自己攻击频率的优势，配合连舞状态给予敌人稳定，持续的伤害。连舞状态的持续是这把武器能否有所作为的关键，所以，薙刀另一个关键技能“流转”便起着生命线般的作用。玩家必须时刻留意鬼的举动，准确预判对方的攻击并用流转抵消。由于本作大部分敌人的招式都只有一次伤害，所以流转理论上能应对绝大多数的攻击。发动流转会消耗不少气力，而且主输出技“缭乱”也特别耗气，所以如何控制气力的消耗也是使用薙刀的关键。

推荐御魂风格

攻：想提升输出最直接的方法就是用攻风格的御魂，鬼祓时加快回气速度的效果，如果配上斗志、吸生强化·吸气这些技能可以很大程度上缓解气力消耗的压力。

迅：迅魂可以有效解决流转和缭乱这些技能的气力需求，虽然没有加攻，但是安全性有保证。特别是缭乱如果耗光了气力几乎就是挨打的状态，提前发动个空蝉会安全很多，还能保护连舞状态。技能推荐空蝉强化·二段、迅特化·减轻、科户之风强化·特攻、科户之风强化·早手等。



坏：思路跟攻风格类似，坏风格出色的部位破坏能力和武器槽积蓄能力，通过破坏敌人的部位造成硬直，以此来增加攻击机会也是一种战术，不过笔者反倒是觉得薙刀无法发挥坏风格的真正实力。

金碎棒

基本操作

键位	动作
□键	挥棒，共三段，打点并不稳定，而且“豪打”判定位置会随着金碎棒挥动的过程而变化，挥动速度偏慢，但可以在连击任何一段中直接发动△键、○键或□+×键攻击或它们的蓄力版，另外还要注意前两击都是纵向攻击，对横面的判定较差
△键	砸地，攻击为把金碎棒垂直砸向面前地面，攻击距离为金碎棒所有动作中最远，有锤本体攻击和地面冲击波两段判定，但只有锤击本身能够打出“豪打”。锤击在挥动过程中均有判定，而冲击波只有在锤身落地后才有判定。发动后不可接□键连击，但可以直接接□+×键或○键攻击
长按△键	蓄力砸地，能够最多三段蓄力，威力依次递增，冲击波攻击距离会随着蓄力段数增加而延长，最长差不多是金碎棒长度的两倍左右。动作本身不消耗耐力但是蓄力过程中耐力只能以最低速度恢复，其余性能与普通砸地一致
×键	在拔刀状态下是像手甲那样的侧移，并非翻滚
○键	破溃，单击一次就会自动发动三次完整攻击，但中途可以用侧移取消。挥动途中会持续消耗耐力，未进入豪腕状态下三段会消耗接近三分之二的耐力（豪腕状态约二分一），三段打点不太一样，想全部做出“豪打”需要熟悉它的打点并多加练习
○键三连蓄力	破溃的三连击每一段都能进行蓄力，即进入每一个挥棒动作前都长按○键并蓄力三段再松手，攻击动作跟不蓄力版一致，但是第二三击判定范围更大更夸张。蓄力过程中不消耗耐力，只有挥棒动作会消耗，因此哪怕全部打完会消耗近一半左右的气力，但实际上剩下气力不多也能打完三下。而这招最大的特点在于每一段蓄力段数带来的威力加成都会继承到下一段攻击中，换言之第三击能获得九段蓄力的惊人威力加成！
□+×键	发止，在敌人攻击的一瞬间使用可以打断对方的招式，没有“豪打”判定，可以通过蓄力来增加伤害，但要记得在对方攻击时松手，另外，大型鬼的冲撞以及部分全身的攻击无法用这招打断

豪打&豪腕状态

金碎棒几乎所有攻击都有着豪打的设定，所谓豪打就是指用攻击时棒的尖端位置命中敌人（豪打时打点会出现黄色的粒子特效），豪打有更高的伤害加成，而且短时间内做出三次豪打还能进入豪腕状态。豪腕状态能加快金碎棒的攻击速度和蓄力速度，这对攻击缓慢的金碎棒来说是非常重要的增益。而且豪腕状态有两段变化，第一段身上会出现橙黄色光芒，而第二段会出现红光。如果经过一段时间没有做出三次豪打，豪腕状态便会降级、消失，但是祓鬼动作可以一直维持效果时间。

性能综述

一看就是走势大力沉路线的金碎棒有着重型武器的通用特点，极高的威力、巨大造型带来攻击距离和范围优势以及重武器特有的慢速攻击一个不缺，加上豪打系统的存在，所以用这把武器的思路就是保持在鬼身边的安全距离，用连击不断发动豪打去保持豪腕状态，同时利用豪腕带来的攻击速度提升优势去从容躲过鬼的攻击。因为就算是普通连招硬直都不小，所以金碎棒需要善用攻击动作之间的取消效果来提高攻击频率，并善用侧移来消除硬直和保证自己处于能够打到鬼又能够迅速后移来躲开范围攻击的位置，鉴于这个过程会非常频繁并且令耐力一直没法进入快速恢复状态，所以必要时玩家需要缓一缓，放弃攻击来恢复耐力以保持机动性，或是通过魂的技能来快速回复耐力。

蓄力攻击中△键的砸地是最常用的，这个攻击本身既可以立刻接在连击之后作为第四连击发动，也可以趁着鬼出现攻击后的硬直时立刻蓄力攻击，不一定要蓄满三段，因为耗时太长鬼可能会移动，但只要有条件最好不要单发，蓄力第一段的速度是非常快的，而攻击威力却比单用要高得多。注意因为砸地攻击距离远，有时候玩家发现自己算错距离导致连击无法击中敌人时，可以立刻发动砸地补一下，通过判断砸地的打点来用前移取消硬直并修正站位，方便开始下一次连击。

至于威力十足的破溃九段蓄力在实战中施展的机会非常少，非常需要同伴的配合，比如鬼千切·极之后带来的硬直或者隐风格的不动金缚等。因此有机会一定要用，而且至少也要保证最后一下能够命中，有必要也要熟悉一下这招豪打的判定位置。豪腕状态带来的蓄力加速效果也可为这招带来不少机会。后期通过技能配搭，不断制造破坏肢体的硬直也可以争取到更多的输出机会。



推荐御魂风格

攻：走完全强攻路线的玩家可以用攻风格的魂，利用浑身的效果，配合上豪打可以将蓄力攻击的威力最大化，军神招来留在有机会发动九段蓄力的时候使用，三次攻击全部会心所带来的威力提升会令人吓掉下巴。

坏：金碎棒的标配御魂，频繁使用铠割并专心击打一个部分可以很快地让鬼被断肢，断裰需要留在部位即将被破坏或鬼千切槽已满的情况下使用，因为持续时间短而且金碎棒攻击速度慢，争取打中一个部位即可，不用贪心。布都御魂可以留在最后的斩杀阶段使用，用鬼千切产生硬直来控制大型鬼，为自己增加九段蓄力的机会。

防：对于金碎棒新手来说，防魂是最能够配合其需要的，毕竟这把武器的走位技巧需要一定时间去掌握，在熟悉之前配上有魂锁的防魂，在关键时刻发动保命技能并取消硬直也是一种保证自己不要坑队友的方法。



铳

基本操作

键位	动作
□键	进入瞄准动作、射击
R键	瞄准状态下射击
△键	进入上弹动作，□、△、○三个键位分别对应枪的三种子弹，玩家可以按照喜欢的顺序上弹，连按能够消耗气力提升上弹速度，按R键可以调整弹夹中的子弹顺序
长按△键	进入上弹动作，同时将枪内所有子弹扔掉
○键	灵弹射击，消耗气力增强子弹的效果，具体变化视弹种而定
□+×键	掷弹，投掷类似手榴弹的道具，投出去后用铳射爆会根据弹种不同产生不同效果

弹药效果

弹药种类	效果
狙击弹	射速高射程远的定点打击子弹（伤害几乎不会因为射程而削减），对灵脉伤害最高
贯通弹	贯通鬼的部位并造成多段伤害的子弹，对灵脉的伤害中等
散弹	射程短但是范围较广的子弹，对灵脉伤害较高
爆发弹	爆炸能够同时对多个部位造成伤害的子弹，对灵脉伤害较低
吸引弹	命中之后会对周围的敌人产生吸引效果、能限制其行动（类似虚空之颚）的特殊子弹
时限弹	发射后低速前进，一定时间之后会爆炸的子弹，对灵脉伤害较高

掷弹效果

弹药种类	效果
狙击弹	爆炸的时候如果炸到灵脉，会对灵脉造成弱化效果，此时攻击灵脉的威力会上升
贯通弹	射中灵脉并造成连续爆炸伤害，爆炸还会对鬼多个部位造成伤害
散弹	越靠近射击范围的中心部，爆炸伤害越高，同时能对鬼的多个部位造成伤害
爆发弹	无视属性相性发生爆炸，能同时对鬼的多个部位造成伤害
吸引弹	能够产生斥力推开周围的敌人，跟普通发射效果相反
时限弹	爆炸之前会短暂变成时限弹，时限弹爆炸的时候会跟着一起爆

灵弹射击效果

弹药种类	效果
狙击弹	消耗气力让子弹威力提升
贯通弹	通过蓄力让子弹的判定范围变大
散弹	通过蓄力让威力上升
爆发弹	消耗气力让子弹产生更大规模的爆炸
吸引弹	让吸引能力加强，同时会对被吸引的敌人造成伤害
时限弹	爆炸等待时间更长，但是爆炸的威力更高

性能综述

铳是能够使用丰富类型的子弹进行作战的远距离武器，跟弓箭一样，在拔刀状态下受到攻击会加重。子弹种类虽多，但是每一种武器只能用其中三种，而且还是固定的，所以子弹的类型往往决定了武器的强度和作战倾向，而玩家习惯哪种子弹也有很大影响。

铳射击的时候会进入一个瞄准的动作，此时按下□键或者R键就能射击。瞄准状态下可以看到鬼身上一些发光的地方，这些地方被称为“灵脉”，如果能射中这些位置可以增加伤害，当然，增加程度是视子弹而定的。铳的上弹速度慢，攻击频率比较低，加上本作的大型鬼有很多走动灵活的类型，而且远距离追向攻击手段比较丰富，使得铳并不比近战武器有优势。众多子弹里最难用的是狙击弹，因为要精准射中鬼的灵脉才能发挥出最大伤害，而某些鬼的灵脉很小，很难瞄准。相比之下，贯通弹、爆发弹用起来会简易很多。



推荐御魂风格

隐：走支援的路线，使用隐身之后可以安逸地上弹，秘针插到鬼的灵脉上再进行射击会有非常可观的伤害。

坏：贯通弹判定次数多，爆发弹和掷弹则可以对多个部位造成伤害，这些子弹配上坏风格比较有利于提升部位破坏效果。

新增御魂风格详解

献

主要特征

擅长支援的御魂，自身武器槽增加的时候会有一定量分给在场的同伴。

降魂技能		
键位	名称	效果
□键	献身	一定时间内，在范围内的同伴攻击力和防御力提升
△键	命ノ楔	一定时间内，我方任何人受到的伤害会平分到同区域内所有人身上，并且伤害会以红色的残血显示，只要不受到伤害就会缓缓恢复
○键	舍身供仪	一定时间内，在范围内的同伴受到的所有伤害无效，但是使用者的HP会缓缓下降，HP耗光后效果便会消失

坏

主要特征

擅长破坏部位的御魂，打倒鬼或者破坏鬼的部位时，攻击力会在一定时间内（默认15秒）上升。值得一提的这个提升效果是可以4段叠加的，可以从角色身上的斗气颜色判断，叠加等级从低到高依次为白、黄、红、紫。即短时间内击杀4个杂兵就能变成紫色斗气并获得最高的伤害加成。另外在发动魂降技能“断祓”之后马上，用鬼千切打断部位也能瞬间净化。

降魂技能		
键位	名称	效果
□键	铠割	对表层以及部位的攻击力上升
△键	断祓	发动后在短时间内攻击到敌人的部位可以在该部位上留下鬼祓能力，在鬼祓能力消失前打断该部位能瞬间净化（技能维持时间比鬼祓力维持时间短得多）
○键	布都御魂	一定时间内，武器槽增加量飞跃上升

新增大型鬼讨伐攻略

※面对进入噬魂状态会修复全部的鬼如果想取得全破奖励，只要确保在击杀它的时候是全破状态即可，发动修复之前的部位是否全破不受影响。

风缝

弱点属性
地

可破坏部位
角、前爪×2、后脚×2、尾巴

噬魂状态修复部位
无





主要招式

单爪击：爪击有两种，一种是前扑之后单爪攻击，范围看似很广，但是命中率不敢恭维，在近处的威胁很低。

双爪击：先奔跑一段距离，然后双爪攻击，发动之前会有一个翘屁股甩尾的动作，甩尾的时候方向修正较强，远处被瞄准了不容易躲开，但是距离近的时候威胁很低。但这招还有一个派生，就是它会先跑动一段时间然后再爪击，跑动的时候追向性很强，要当心别被它撞到。

挖地+设置陷阱：先做出一个挖地的动作，挖出麻痹陷阱的同时往后跳，看到它挖地的时候别呆在它正前方就不会有威胁。还可以提前走到它背后隔一点距离的位置，等它挖完陷阱跳过来就可以立即追击。

后腿踢沙：一般玩家在它正后方的时候才会出，有连续多段伤害。

连续甩尾：同样是惩罚站在它正后方玩家的攻击，因为被打中之后会陷入跪地的硬直状态，血量不高的时候有可能直接被甩死。

旋风爪：准备动作是侧着身子把一个爪子藏在身后，爪击同时放出三个龙卷风，龙卷风的追向能力不算强，但是范围较大，要看清楚才能躲开。

飞扑+连环抓：风缝最具威胁的招式之一，准备动作是身体蜷缩竖起尾巴，之后会瞬间扑向远处的玩家，飞扑会造成跪地的硬直，如果命中的话它会紧接使出连环抓击，因为跪地的硬直维持时间长，而且后续攻击都会中，非常危险。准备阶段时间虽然长，但是方向调整很好，飞扑速度快，距离也超远，对远处玩家的威胁极大，远距离下建议斜往前奔跑，并且在它扑过来的一瞬间翻滚回避，中距离下也是往它两侧跑，尽量拉近距离并绕到它背后，近距离下反而不容易命中。

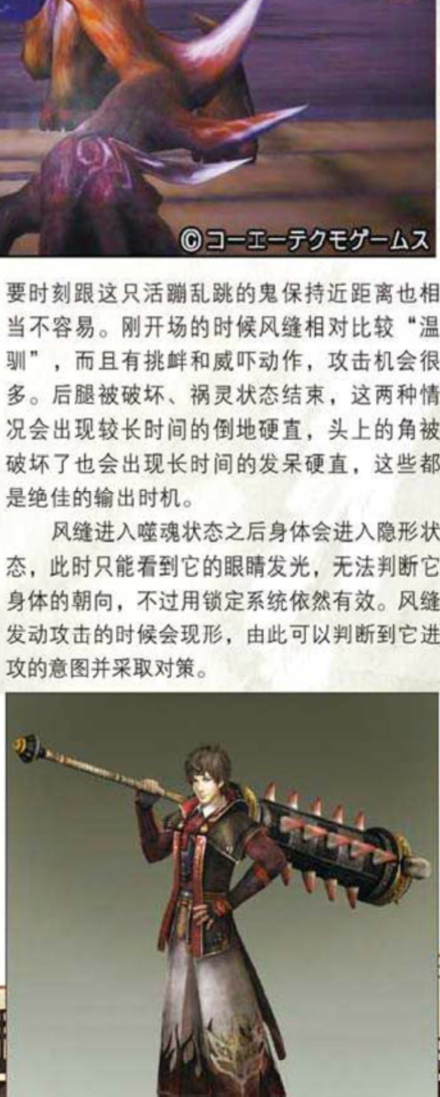
噬魂状态

咆哮：正前方大范围咆哮，伤害高而且附带御魂封印状态。有一个站起来的准备动作，准备时间较长而且会微调方向，往两边不停跑或者想办法冲到它背后可以躲开，威胁较小，而且发动的时候也是不错的攻击机会。

讨伐要点

虽然在新增大型鬼里属于最低级的，但对付起来却很麻烦。身体灵活，机动性属于所有大型鬼中最好的级别。大部分招式对中远距离有威胁，近距离下反而更加安全，但即便如此，要时刻跟这只活蹦乱跳的鬼保持近距离也相当不容易。刚开场的时候风缝相对比较“温驯”，而且有挑衅和威吓动作，攻击机会很多。后腿被破坏、祸灵状态结束，这两种情况会出现较长时间的倒地硬直，头上的角被破坏了也会出现长时间的发呆硬直，这些都是绝佳的输出时机。

风缝进入噬魂状态之后身体会进入隐形状态，此时只能看到它的眼睛发光，无法判断它身体的朝向，不过用锁定系统依然有效。风缝发动攻击的时候会现形，由此可以判断到它进攻的意图并采取对策。



叫

弱点属性
对天属性有耐性，无特别薄弱的属性

可破坏部位
角、翅膀×4、尾巴、胸壳、脚×2

噬魂状态修复部位
无



主要招式

地面

270° 甩尾：范围比较大的甩尾攻击，看到预备动作的时候就要及时应对，被打中有高几率陷入气绝状态，最好的做法是躲到甩尾打不到的那90° 范围内。

跳踩：原地跳踩攻击，伤害较低，发动的时候有一个明显的准备起跳的动作，很好预判。

直线冲撞：使用之后会卖萌一般扑街，威胁不大，一般它会用来脱离玩家的攻击范围。

空中

光球散射：前方扇形的范围散射出不规则的光球，起飞的同时会用这招，躲到它侧面或身后即可。

俯冲爪击：长距离的俯冲攻击，通常它想落地的时候都会用这招，因为发动的时候追向性很强，所以远距离比较有威胁，从它下方往背后躲比较安全。



龙卷风攻击：龙卷风呈直线移动的，在它前方的时候要小心这招。

飞羽攻击：进入祸灵状态后追加的招式，范围比光球散射远一些，而且羽毛有微追向能力，尽量躲到它的两边去。

噬魂状态

光球散射：相较于通常形态散射的范围更广。

旋转攻击：火凶鸟所没有的招式，原地高速旋转同时会往四周散射出羽毛，旋转时本体的攻击力非常高，所以看到它把翅膀扭起来的时候就要马上停止攻击拉开距离。攻击结束后会有很长的硬直时间，此时可以抓紧机会输出。

跳跃+翅膀拍打：往后跳跃并停留在空中，然后伸长翅膀砸向地面，威力非常高，因为打点是之前站着的位置，所以近战的时候如果发现它跳起来，应该马上躲到它的正下方。

讨伐要点

老敌人火凶鸟的强化版，行动模式、可破坏部位相同，但是叫并不像火凶鸟那样整天喜欢飞，顶多只会偶尔飞一会，飞起来之后一般出一两招就会用俯冲攻击落地。平时尽量跟它保持较近的距离进攻，这样可以防止被它起飞后的俯冲攻击打中。而它出招的时候都有预判时间，及时翻滚躲开即可。叫有很多攻击都附带气绝效果，尽可能不要被这些招式打中。打点较低的武器应该优先破坏头部和胸部，否则进入噬魂状态之后会比较难破。破坏了脚部，或者将它从空中击落都能造成长时间的硬直，因此武器首推太刀，影残心打出红刀伤之后等它飞起来解放，必定能将它击落。

进入噬魂状态之后会像火凶鸟一样站起来，而且不再飞行，攻击方式也会完全变化。位置比较高的部位如果之前没拆掉的话，可以先破坏它的腿部，造成倒地硬直之后再拆。从侧面或者身后攻击可以躲开它的大部分招式。不要贪刀，注意躲开他的后跳+翅膀拍打和旋转攻击这两招大威力招式即可。

怨树坊

弱点属性
火、风

可破坏部位
角、手×2、脚×2

噬魂状态修复部位
无，但每次进入噬魂状态手上都会追加两个藤球，噬魂结束的时候会扔掉



主要招式

扑击+风爆：往前扑倒，停顿一下然后在扑倒处前方中范围内制造风属性气流爆炸攻击，别被它的扑倒动作欺骗即可。噬魂状态下这招不会出现风爆，而是直接扔出毒液。

喷毒：正前方喷出小范围的毒雾。

扫堂腿：前方180° 的扫堂腿攻击，有预备动作，躲到它背后即可。攻击结束之后它会有短时间的硬直，此时可以进攻。

摆手+龙卷风：做出扇耳光那样的预备动作走路到玩家身边（通常是去攻击较远的玩家），扇一爪并制造出龙卷风。往它背后翻滚躲开它的扇耳光攻击之后稍微拉开点距离即可。

回旋踢+龙卷风：向背后使出回旋踢，同样会追加龙卷风。玩家在他背后攻击的时候会出这招，往它的前方翻滚即可轻松躲开。

祸灵状态

拍打地面：双手拍打地面，进入祸灵状态的时候会使用这招，攻击范围比较大。

三连抓：同样是祸灵状态才会使用的招式，第一下对正前方有比较广的攻击范围，同样是往它背后翻滚躲开，之后的两下攻击都可以无视。进入噬魂状态下这招会变成五连抓。



爪击+飞踢：与三连抓类似的第一下爪击之后，它会马上跳起来并使出飞踢，如果踢空了的话它会很蠢地把脚插进地面，拔出来然后倒地，这时候是绝佳的攻击机会。

噬魂状态

投毒：往前垂直甩出三个毒球，毒球本身不容易命中，但是会在地上形成毒块并维持一段时间，当心不要踩到。

拍球投毒：双手举起藤球拍打，并且制造毒块落到身边的地面上，动作结束之后还会往高处扔出一个毒球砸向玩家。拍打的时候毒的落点有5个，分别是正下方以及前后左右4个地方，换言之站在它斜方向蓄力是可行的（位置比较微妙），投出毒球之后，毒球在空中还会有一定追向性，要积极跑动才能躲开。如果气力不够就只能凭感觉及时翻滚了。

讨伐要点

怨树坊同样是一个比较灵活的鬼，虽然不像猫妖那样到处乱跑，但是销魂的步法还是会让手甲这种像是“站桩”攻击的武器非常吃力。骗人的假动作和佯攻的招式比较多，跟设定上狡猾的特性颇为一致。但是攻击的死角也很多，熟悉之后很好对付。平时一般站在他背后攻击脚下，看到他准备攻击的时候往正确的方向躲避即可。

进入噬魂状态之后招式从倾向风属性变为毒属性，特别要留意它在地上设置的毒液陷阱。一旦中毒会被磨掉很多HP。比较有威胁的招式是拍球投毒，落在身边毒液对近战的人有较大威胁，就算拉开距离躲开了，还要当心正在落下来的毒球。所以NPC同伴推荐那木姐姐，联机的时候推荐有一名使用愈风格的同伴，这样可以帮忙消除异常状态。

成功切断它的腿部会能让其倒地，破坏头上的角也能造成较长的发呆时间。此外，它的噬魂状态不会一直维持，每过一段时间他会扔掉手上的球变回通常状态，并且出现长时间的发呆硬直。扔掉的球会变成小蜘蛛杂兵。HP不多的时候进入噬魂状态的频率会变高。藤球会不断再生，而且全破条件不包括藤球，因此不用刻意去破坏。



虐尸

弱点属性
天
可破坏部位
角、手×2、脚×2、背角×4
噬魂状态修复部位
无



主要招式

踩踏：像相扑手那样踩踏地面，因为预备动作明显，而且不是二连踩，往另外一只脚的方向躲即可。

冰球投掷/电球投掷：手上积蓄多个电球向前撒出去，冰球则是直接扔到地上，但范围较大，两招都会附带多个龙卷风向四周散开，不留神很容易被打到。破坏了手部之后可以消除龙卷风（左手对应电球，右手对应冰球）。

催眠冲击：拍打肚皮产生睡眠冲击波。

扫堂腿：惟一预备动作不明显而且发生比较快的招式，可惜范围比较小（约120° 左右），判定也很小。

跳踩：跳到空中落下并产生冲击波，范围大但是整个动作很慢，及时翻滚回避即可，如果切断了它双腿的话，使出这招之后它会直接摔倒，此时可以趁机攻击它头部或者手臂等不容易攻击的部位。

当身技：身体蜷缩起来并在身边产生紫色的力场，此时如果遭到攻击，它就会将身边的敌人弹开，并且强制进入噬魂状态。

噬魂状态

吸星大法：弯下将周围的角色吸过来，碰到它身体会受伤并陷入睡眠状态。

嘴炮：腹部大嘴蓄力，然后射出非常粗的直线气流射击，同时身体会因为反冲力往后退，这招的威胁不在于前方的炮击，而在于站在它背后时容易被反冲力撞飞，建议往两边回避。

电球吐出：从腹部的大嘴往前吐出电球，电球的落点处会产生电荷区域并维持一段时间，不小心走过去会被电飞并陷入气绝状态。

毒气攻击：张开大嘴在身边产生毒气冲击（颜色跟睡眠冲击是一样的）。

滑行攻击：张开大嘴使出长距离滑行，追向性能很强，在远处很难回避。

讨伐要点

崩山的强化版，除了背部多了一些可破坏部位以及追加了部分招式之外，其他方面都非常相似。它的动作发生慢，招式容易预判而且死角多，对远程的威胁更大，因此推荐用近战武器对付它。平时在它身下集中攻击腿部，破坏腿部让它倒地之后再攻击其它部位即可。腿部建议在普通状态下破坏，噬魂状态破坏它腿部是不会出现倒地硬直的。鬼千切优先用来破坏手臂，以解除冰球和电球的威胁。鬼千切·极用来拆背部的四个角。

进入噬魂状态之后，威胁比崩山要高得多，特别要小心吸星大法和嘴炮，吸星大法的发生动作不太明显，一旦被吸到睡着了，接下来肯定会遭到攻击，嘴炮不小心被撞到了伤害也是很高的。

虐尸的当身技一旦触发就会马上噬魂状态，有时候可以反过来利用这点，让它进入噬魂状态提高输出的效率。



冻波

弱点属性
火
可破坏部位
翅膀×2、手×2、角、尾巴
噬魂状态修复部位
无



主要招式

左右冰枪散射：往左右两边撒出冰枪，在两侧中距离下要小心，前后方和近处都比较安全

爪击：往前冲刺一段距离并使出爪击，对有稍微远一点的玩家有威胁。

冰柱拍打：单手拍打地面并产生小范围的冰柱，发生比较快，而且发动之前它会先位移到有效攻击范围内，有时候防不胜防。

双冰柱拍打：高举双手，然后在身体两侧各拍下一个冰柱。手部破坏后，对应的一侧就拍不出冰柱了。招式本身没什么威胁，但是发动之后还会随机在任意一名玩家脚下产生范围较大的冰柱，要注意跑开。

冰柱召唤：预备动作是手摸地面，之后地面直线上会冒出三个冰柱，威胁几乎为0。

二连抓+甩尾：近战攻击之一，二连抓本身不太容易命中，但之后如果贪刀冲上去就会被尾巴甩到。



冰雾：前方扇形喷射冰雾扫射，被击中会陷入冻结状态。

四连爪：进入祸灵状态的时候会使用，发动之前有一个扭腰的预备动作，之后会高速移动并且使出四连抓，动作结束后会在身边产生冲击波。招式本身的命中率不是特别高。

噬魂状态

S型冲刺：长距离冲刺攻击，呈S型，看似追向能力很强，但实际上只要把握到运动规律就能躲开。

纵向甩尾攻击：身子蜷缩到天上，接着一个空翻甩尾巴拍打地面，伤害较大，攻击判定在前方，其余位置都比较安全。

冰枪散射：因为实在太散了所以看准了可以轻易回避。

180° 甩尾：范围和判定比较大的甩尾攻击，对近处的人有威胁，躲到扫过位置的另一边即可。

讨伐要点

蛇女是一只喜欢用诡异销魂的走位让玩家难以捉摸的大型鬼，动作慢的武器打起来非常吃亏。攻击以冰属性居多，而且附带冻结效果。角和翅膀合共三个部位的位置都比较高，打点低的武器一般只能打中尾巴和双手。平时集中攻击尾巴即可，尾巴不论有没有净化，只要破坏了就能给她造成倒地硬直，此时可以用鬼千切，或者鬼千切·极来破坏角和翅膀。

进入噬魂状态之后身体部分会翻转过来，完全变成一条蛇的模样，攻击也会变得更加迅猛，而且攻击动作对近处也有一定威胁。S型冲刺是比较难躲的招式，持续时间长，如果不幸被打中了不要马上起身，否则有可能造成二次伤害。噬魂状态不会一直维持，经过一段时间就会恢复普通状态，但后期基本上每破坏部位一次就会进入一次噬魂状态。

自凝

弱点属性
天

可破坏部位
角、手×2、脚×2

噬魂状态修复部位
手×2、脚×2，外加一个背部



主要招式

突进拳：直线往前突进一段距离并使出拳击。

拍打地面：用双手拍打地面并产生冲击波，判定是前方一片较大的范围。

后腿砸地：双手支撑地面，然后用双脚砸打后方，对后方和两侧的判定范围较大，但前方反而没有攻击判定，因为预备动作较长，绝对有足够的时间躲到它的前方。

蓄力拳：挥动手臂然后往前打出一拳头，近距离命中率几乎为0。

当身技：双手做出防御动作，并且身前会出现一个类似护盾的状态，此时它要是遭到攻击会发动冲击波震开玩家，不过伤害不高，威胁并不如崩山、建军的当身技。不过就算攻击也没回报，还是等效果结束了再打吧。

噬魂状态

飞扑：短距离（相对而言）飞扑，砸到地面后会给四个斜角方向造成距离超远的直线冲击波。因为飞扑有向前的位移，所以不容易躲到左右两边的安全地带去，反而往它的正后方躲会更加安全。



翻滚：威力极高并且附带100%气绝效果的翻滚攻击。动作有往前往后两种，往前翻滚时会先做一个挑衅动作，距离远而且方向修正强，比较难躲避。后翻滚则会先看一下后面，对近战有一定程度的威胁。

讨伐要点

比崩山更加笨重的鬼，攻击速度非常缓慢，普通状态几乎就是个挨打的靶子。平时在它的两侧攻击腿部和手部，只要注意躲开它后腿砸地的攻击即可。断腿后能将它打趴，这时候可以攻击头部的角。

进入噬魂状态后追加了两招判定范围和伤害非常霸道的招式，战斗力瞬间上升了好几个档次。飞扑和翻滚两招躲避方式正好是不同的，飞扑应该尽量往正后方躲避，但判断错误有可能遭到后翻滚碾压，因此玩家需要时刻留意鬼的动作，准确判断它将要使用哪一招并作出相应对策。单凭习惯回避很容易就会遭到重创。

因为噬魂状态会修复四肢，所以鬼千切·极建议留到这个时候使用。背部的角对打点低的武器来说比较难破，建议等它趴在地上时（飞扑之后，断腿都可以）再贴近发动鬼千切。

八千切

弱点属性
地

可破坏部位
脚×4、尾巴、牙（两根算一个）

噬魂状态修复部位
牙齿、尾巴，而且会变得更大



主要招式

前后腿踏地：前后脚连续踏地，一共踏7次，踩踏时方向会进行微调，后脚的伤害和范围比前脚小，而前脚最后一下的攻击力和范围比之前3下更高，它使用这招的时候基本无法进攻，只能攻击尾巴。

挖地上挑：用两只大牙从地上挖出三块石头，往前呈扇形射出。挖地动作本身有吹飞攻击判定的，近战的时候要小心。破坏牙齿后它便无法挖出石头了。

爪击：跟风切一样的爪子攻击，前方和侧面扇形范围，预判到之后往后方回避即可。

铁山靠：预备动作极短的攻击招式，伤害不算特别高但是会将玩家打飞，可以说是近战最大的威胁。

噬魂状态

后空翻甩尾+回旋镖：使出一个后空翻并往前方射出一个大型的回旋镖，虽然只能攻击到前方，但是发动速度比较快，难以预判。

落雷：向天咆哮然后随机在玩家头上落雷，看到脚下发出紫光躲开即可。

180°甩尾攻击：因为噬魂状态尾巴会变粗壮，所以这招的威胁比较高。

石枪射击：前方扇形射出多发岩石枪，石枪实际上是有微追向效果的，所以即使缝隙看上去很大，但还是有可能命中，被击中会陷入气绝状态。

甩牙攻击：伤害不高，但是能打退玩家，而且几乎瞬发，难以预判，跟甩尾攻击互补。

旋转飞跃攻击：往特定方向旋转飞跃攻击，必定连用两次，而且不像风切那样破坏了部位就不能用，因此同样要时刻小心。

讨伐要点

风切的强化版，行动模式也跟风切非常接近，但是招式判定比风切霸道得多，普通状态下的连续踏地让玩家几乎没有靠近的机会，正面进攻自然比较危险，侧面进攻也要小心瞬发的铁山靠。

进入噬魂状态之后，尾巴和牙齿会变大，更麻烦的是就算破坏掉也无法缩小它的攻击范围，各种近乎瞬发的攻击使得玩家难以接近。

武器推荐薙刀或太刀这种灵活的武器配迅魂，技能推荐空蝉强化·二段，这样可以更加安逸地进攻。通常打法是从斜后方或者背后攻击后腿，破坏腿部之后可以让其倒地并陷入较长时间的硬直，尽量把握这个时机重创它。弓箭之类的远程武器也同样推荐，不过一旦它正面朝向着我们就要赶紧逃跑，因为除了落雷之外大部分远程攻击都是向正前方使用的。



牛头金刚



弱点属性
水、地

可破坏部位
角、手×2、脚、尾巴×2

噬魂状态修复部位
手×2、脚×2、尾巴

主要招式

左右踩踏：左右脚踩踏地面，踩踏位置会产生范围较大的火焰区域，踩到会被弹飞并陷入着火状态，净化腿部后可使其无法踩出火焰。

火焰甩尾：范围较大的甩尾攻击，方向必定是从左往右甩，因此往它左边翻滚即可。

挥棒五连击：判定是鬼的左前和右前方，脚下是安全地带，前4段站在鬼的正前方也是安全的（但不保证绝对安全），但第5下就要躲避了。站在背后反而可能被尾巴甩到而受伤。破坏了左手之后棒子会消失，它也无法再使用这招。

挥棒攻击：单一的挥棒攻击，跟五连击前4段一样，胯下和靠前一点的地方都是安全的，破坏了左手后无法使用。

拍打地面：用右手拍打地面并造成一个着火地带，火焰同样会维持一段时间，净化了右手之后虽然还会使用这招，但无法打出火焰。

当身技：做出防御动作并在身上产生力场，此时遭到攻击它会打飞身边的玩家。

噬魂状态

双手or后脚拍打：抬起身子拍打前方，后脚拍打则是跟自凝相似的动作，用手撑地抬起两只脚拍打地面，往四周躲开即可。

火焰扫射：前方扇形喷火扫射，距离远，范围极大，如果能躲到它背后或者两侧可以安全地攻击，如果来不及跑到安全地方，可以在火焰快扫过的时候利用翻滚的无敌时间躲过去，当然危险系数很高。

地面火焰：双手插进地面，然后不断两个两个地在地面放出多个黑色的移动圈，圈会快速移动到玩家脚下然后发生爆炸。圈移动速度比玩家奔跑还要快，而且还不止一个，要不断跑动，并在快被追上时翻滚躲开。

讨伐要点

狱炎魔的强化版，招式、行为模式、噬魂状态的变化几乎都一模一样。手甲、太刀这类打点低的武器开始的时候要攻击脚部，此时踩踏攻击产生的火焰是玩家最大的威胁，因此要尽快破坏掉，哪怕只净化其中一只脚都会轻松很多，破坏脚部让其倒地之后用鬼千切（如果有）破坏掉左手，这样就能将它的威胁降到最低。踩踏的火焰对薙刀、双刀、锁镰这些可以空战的武器以及远程武器影响不大，建议优先破坏左手。

进入噬魂状态时因为会部位再生，因此鬼千切·极可以留到这个时候使用。位置较高的尾巴应该优先破坏。噬魂状态的牛鬼跟狱炎魔的区别不大，只是地面火焰召唤比起狱炎魔的封印魔阵可怕得多，可以空战的武器应尽量飞到空中，因为此时是比较好的进攻机会。



暗空跋扈



弱点属性
火、地

可破坏部位
头、尾巴、翼×2、脚×2

噬魂状态修复部位
-

主要招式

俯冲攻击：空中的攻击招式之一，通常用于落地，被俯冲攻击打中除了会受伤之外还会陷入睡眠状态，如果同伴没来及时救援的话非常危险。俯冲攻击可以往两侧翻滚躲开。

跳跃下压：跟大魔缘一样的招式，原地跳起然后压到地上，对后方会产生直线冲击波，在它两侧或者前面可以无视冲击波给予追击。

风炮射击：嘴里吐出绿色的风炮向前射击。

翅膀旋转斩：判定比范围看上去稍微大一点，可用翻滚拉开距离躲避。祸灵状态下会投出冰结液体。

翅膀三连斩：祸灵状态追加招式，会使用翅膀三连挥打攻击。前两下可以继续在它胯下攻击，第三下往它的背后翻滚即可。

水流爆炸：祸灵状态追加招式，预备动作是将身体蜷缩起来，而且就算攻击也不会马上有反应，让人以为是硬直状态，但之后会使出大范围的水属性爆炸让玩家防不胜防。如果发现它蜷缩起来的时候祸灵状态没结束，多半是在诱敌。

噬魂状态

风属性爪击二连：走近目标角色，双手先后使出从下斜往上的风属性爪击，范围不大但是伤害极高而且几乎瞬发，侧面攻击的时候会让人防不胜防，使用后有挑衅动作，可以马上追击。

四连跳踩：跟大魔缘一样的四连跳踩攻击，虽然会追着玩家踩，但是由于不会出现冰冻陷阱等追加效果，所以威胁其实很小。

挖地+冰柱：不停挖地在前方做出一个冰柱，此时攻击它背后即可。

扑打+龙卷风：短距离扑过来，被打中会产生跪地硬直，之后它会紧接放出龙卷风攻击，如果扑不到就不放。

讨伐要点

大魔缘的改版，体型和行动模式跟大魔缘非常接近，但是不会整天在天上飞。所以难度其实相对更低一些。推荐武器同样是太刀，平时在两侧或者后方攻击它脚下，看到它张开翅膀准备跳起的时候往两侧移动躲开它下压的冲击波即可，如果飞到空中就用残心的红色刀伤将它打下来。进入噬魂状态之后要小心它的风属性爪击二连，所以建议从它背后攻击，或者从左边进攻，因为它是先挥动右爪的，看到出招的时候有足够时间回避。



忌速火

弱点属性
水
可破坏部位
角、脚×4、尾巴×2
噬魂状态修复部位
脚×4、尾巴×2



主要招式

天罚：先做出一个向天咆哮的动作，然后从任意一名玩家头上落下光柱攻击，命中后会发生气绝，看到脚下发亮的时候马上躲开即可。

扑打：通常状态下主要攻击，偶尔会扑打+甩尾，甩尾的判定是身体的左边，但是因为尾巴很长，所以判定的范围非常广，在他身后隔开一段距离都有可能被打中。

冲撞：通常状态的主要攻击之二，从侧面进攻不会有太大威胁。

甩尾：站在原地向后方连续甩尾，在它的两侧和前方都是安全地带，但还是因为尾巴长的原因，对后方的攻击范围很大。

旋转爪击：身体180° 顺时针旋转，爪子攻击身体右边同时尾巴甩左边。

二连拍打地面：进入祸灵状态的时候会使出的招式，抬起前腿拍打地面并造成冲击波，因为是连续两次，第二次会调整角度，躲开之后不要太快冲上去。

后空翻甩尾：祸灵状态后追加招式，升到空中并使出后空翻甩尾，对前方的攻击判定距离较长，但是两侧比较安全。

翻滚落地：祸灵状态追加招式，通常用来作为落地方式，因为会随机瞄准一位玩家撞过去而且伤害较高，一旦发现被它正对着要马上跑开。

噬魂状态

扇形火焰扫射：跟牛鬼、狱炎魔一样的前方火焰扫射，在它前方很危险，但是在背后和两侧可以安全输出。

翻跟斗拍打：发动前会有一个蓄力动作，之后往前方翻一个跟斗并使出大威力的拍打攻击，伤害很高，事先跑到两侧、背后，或者它扑过来的一瞬间翻滚都能躲过。

甩尾+火球：普通状态的甩尾攻击强化版，发动前有个蓄力动作，甩尾的时候会放出两个缓慢降落并且带诱导效果的火球。因此不要以为这招是破绽而放松了对火球的警惕。不过净化了它的尾巴后它便甩不出火球了，下同。



旋转扫尾+火球：360° 尾巴横扫，并且向四周甩出火球，范围超广，但是在贴近的距离下（不能有身体接触）反而是安全的。

旋风扫尾式落地：在空中的另一种落地方式，动作跟旋转扫尾类似，但是会不停地旋转，同时往四周散射出火球，同样是在近距离反而更加安全。

讨伐要点

本作的封面鬼（有人事先猜到这玩意就是天狐了么）。忌速火比较喜欢跳到空中攻击，因此武器推荐用太刀，用残心的红色刀伤可以有效将它打下来并造成长时间硬直。通常状态下因为它的攻击判定大多在左边，因此建议站在它身体的右侧攻击后腿，这样基本上可以无视除了旋转爪击以外的招式，同时要注意不要贴太近，否则有可能会被它使用冲撞的时候碰到。

进入噬魂状态之后很多普通攻击都会附加爆炸效果，而且有不少威胁挺高的新招式。建议用鬼千切·极优先拆掉两条尾巴，这样可以大幅降低它的威胁。忌速火的威胁依然是中距离大于近距离，因此建议想办法拉近距离用影残心打出红色刀伤，然后等它跳到空中的时候解放残心打下来，之后趁机会输出，破坏它的部位。打断脚步之后可以让它陷入倒地硬直，这时可以抓紧机会进攻。

何地彼方

弱点属性
无
可破坏部位
角×2、手×2、脚×2、触手×2
噬魂状态修复部位
触手×2



主要招式

踩踏：用背部触手撑起身体踩踏地面，判定在脚下，动作比较慢，但是范围很大。

眼部光束扫射：趴下身子从眼睛射出红色的直线光束，射击的时候身体会移动和旋转，范围超大，而且因为有位移的关系，就算近战也有可能被扫到，要观察它移动的方向来回避。

触手射线：背部的触手伸到前方射出黄色的直线光束，身体不会移动或改变方向，威胁较小，但是要注意它倒下的时候，也有可能使出这招偷袭，一旦被打中会陷入封印状态。

光球射击：用两根触手在身体周围射出光球，判定范围是身边的位置，脚下是安全的。

光球投掷：从触手射出两个光球，落地过程有微追向性，落地爆炸后会产生小型龙卷风。

对地二连拳：前方对地面使出二连拳攻击，攻击它腿部的时候威胁不大。

噬魂状态

光束散射：先是一个蓄力动作，然后往前方扇形射出大量的光束，发射的时候还会修正身体的方向，对前方威胁巨大，要趁它蓄力的时候快速跑到它脚下去。

石柱召唤：将两根触手插到里去，然后从玩家脚下连续召唤出石柱，要持续跑动才能躲开。另外，发动这招的时候它头部会俯下来，此时近战武器可以想办法破坏头上的角。

旋转攻击：原地旋转，攻击判定是触手的位置，因为噬魂状态下主要攻击的部位是触手，所以要特别小心这招。

触手五连拳：落地然后用触手五连拳击，最后一击是劈下，判定很差的招式，前4下靠近之后很难打中，最后一下要尽量躲到它背后。

砸击地面：用拳头攻击前方地面，攻击腿部的时候要小心这招。

讨伐要点

本作主线剧情的最终BOSS，体型庞大但是长得很丑。行动缓慢，但是攻击的伤害高范围大，威胁还是挺高的。通常情况下近战武器可以在它脚下攻击腿部，这样可以无视掉大部分的攻击，但是要注意踩踏，因为范围大的原因如果没看到它的预备动作并应对，要逃脱很难。建议在腿部攻击一轮之后稍微拉开点距离回复一下气力，然后再进攻，这样稍微降低这招的威胁。

BOSS进入噬魂状态频率较高。噬魂状态下，它会用触手支撑地面，将整个身体撑起来。打点低的武器只能攻击触手部位，长枪可以去攻击腿部，不过无论攻击那里都有必须注意的招式。这个BOSS最难破坏的是头部的角，因为角有两个，而且BOSS的身材比较高，就连太刀的鬼千切·极都砍不到头，如果鬼千切不是射击系的话很难打中。不过可以在抓住他倒地、或者发动石柱召唤的时候破坏。背后的两根触手全部破坏之后噬魂状态会解除，但再次进入噬魂状态会再生，因此建议先保留一根将其他能破坏的部位都拆掉，等它快死的时候就拆掉另外一根并迅速击杀。



奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	400小时以上（继承存档150小时以上）
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

本作的奖杯毫无疑问又是数百小时起的，继承前作存档来打会相对轻松很多，但150小时应该跑不掉。如果从零开始的话至少400小时，因为这意味着要把前作白金的内容全得打一遍。比如前作最难的奖杯是收齐200个御魂，本作则要收齐三百多个，从零开始到完成的时候你已经达成了前作的最难的奖杯条件了。

本作比较难的奖杯依然是全御魂收集，目前还有很多御魂取得方法不明，但因为无限讨伐任务也能取得全部类型的御魂，所以多刷就好。其次是还有几个要求技术的奖杯，比如裸奔极级常夜王、裸奔不带御魂单挑上位怪等等。这些除了需要方法之外，技术也很重要。



极めしモノノフ 白金
取得条件：取得其他所有奖杯

北の“鬼”讨つモノノフ 铜杯
取得条件：完成第八章

行きて归りし者 铜杯
取得条件：完成第九章

百鬼夜行の讨ち手 铜杯
取得条件：完成第十章

死地を行く者 铜杯
取得条件：完成第十一章

千年を结びし英雄 铜杯
取得条件：完成第十二章

英雄の首人 银杯
取得条件：全部章节完成

猛き益荒男 铜杯
取得条件：完成进行度十二

极めし英杰 银杯
取得条件：完成进行度十七

英灵の担い手 铜杯
取得条件：在本作中将任意一个御魂升到Lv12

英灵の救世主 金杯
取得条件：在本作中取得全部御魂

无限なる战功 铜杯
取得条件：无限讨伐任务达成10连杀

无限なる荣光 银杯
取得条件：无限讨伐任务达成30连杀

防人の监 铜杯
取得条件：完成任意一次紧急任务

金眼四ツ目の鬼神 金杯
取得条件：完成本作中所有任务

众望の仕事人 银杯
取得条件：完成本作中所有依赖

“鬼”を讨つ者 银杯
取得条件：全部类型的鬼都讨伐一遍

快刀乱麻 铜杯
取得条件：在本作中将任意武器升到最高

武具爱の猛者 铜杯
取得条件：获得100种武器

岩通す一念 银杯
取得条件：在本作中将任意一个种类的武器全部取得

金刚不坏 铜杯
获得条件：在本作中将任意一件防具锻炼到最高级

防具爱の巧者 铜杯
取得条件：获得200种防具

破坏入门 铜杯
取得条件：首次破坏鬼的部位
奖杯说明：可从前作继承过来。

破坏の名人 铜杯
取得条件：将任意大型鬼所有部位都破坏掉

破坏天帝 银杯
取得条件：破坏次数达到1000次
奖杯说明：可继承前作的次数。

极めし绊の力 铜杯
取得条件：用鬼千切·极攻击大型鬼

散り际の美 铜杯
取得条件：用鬼千切·极作为终结技击杀大型鬼

武器一筋 铜杯
取得条件：任意一种武器出击100次
奖杯说明：可继承前作的次数。

战技一彻 铜杯
取得条件：任意一种战斗风格出击100次
奖杯说明：可继承前作的次数。

收集の"鬼" 银杯
取得条件：在本作中将笔记（手帐）中所有项目完成

箪笥王 铜杯
取得条件：在本作中将武器箱子和收纳箱子的容量提升到最大
奖杯说明：完成相应依赖即可。

神木の福音 铜杯
取得条件：在本作中将神木升级到最高
奖杯说明：神木的等级比前作有所提升，继续喂食即可。

头领见习い 铜杯
取得条件：派遣别动队10次

气高く清き钢 铜杯
取得条件：从神木处获得魂钢

溢れる想い 铜杯
取得条件：在本作中与任意一名NPC好感度提升到最高

天赋の求心力 银杯
取得条件：在本作中与所有NPC好感度提升到最高
奖杯说明：与NPC一起泡澡、出战任务都可以提升好感度，不能出战的NPC每次完成任务回来后对话一次也能提升。

禊场绅士 铜杯
取得条件：邀请同伴一起去禊场泡澡

爱のムチ 铜杯
取得条件：同伴陷入气绝状态时打醒他，完成10次

爱の祈り 铜杯
取得条件：用祓鬼救活倒下的同伴30次

异界だキユイ! 铜杯
取得条件：在战场上跟天狐相遇
奖杯说明：只要派遣天狐到执行任务的地方即可有机会碰到。

满腹だキユイ! 银杯
取得条件：给天狐喂食10次

救援だキユイ! 铜杯
取得条件：倒下的时候被天狐救活

钝らぬ孤高の刃 铜杯
取得条件：不带同伴出战，打倒极级的忌速火

战友と步む者 铜杯
取得条件：联机跟其他玩家讨伐一次大型鬼

暴走モノノフ 铜杯
取得条件：不对任何部位进行净化打倒任意一只大型鬼（无限讨伐任务不算）

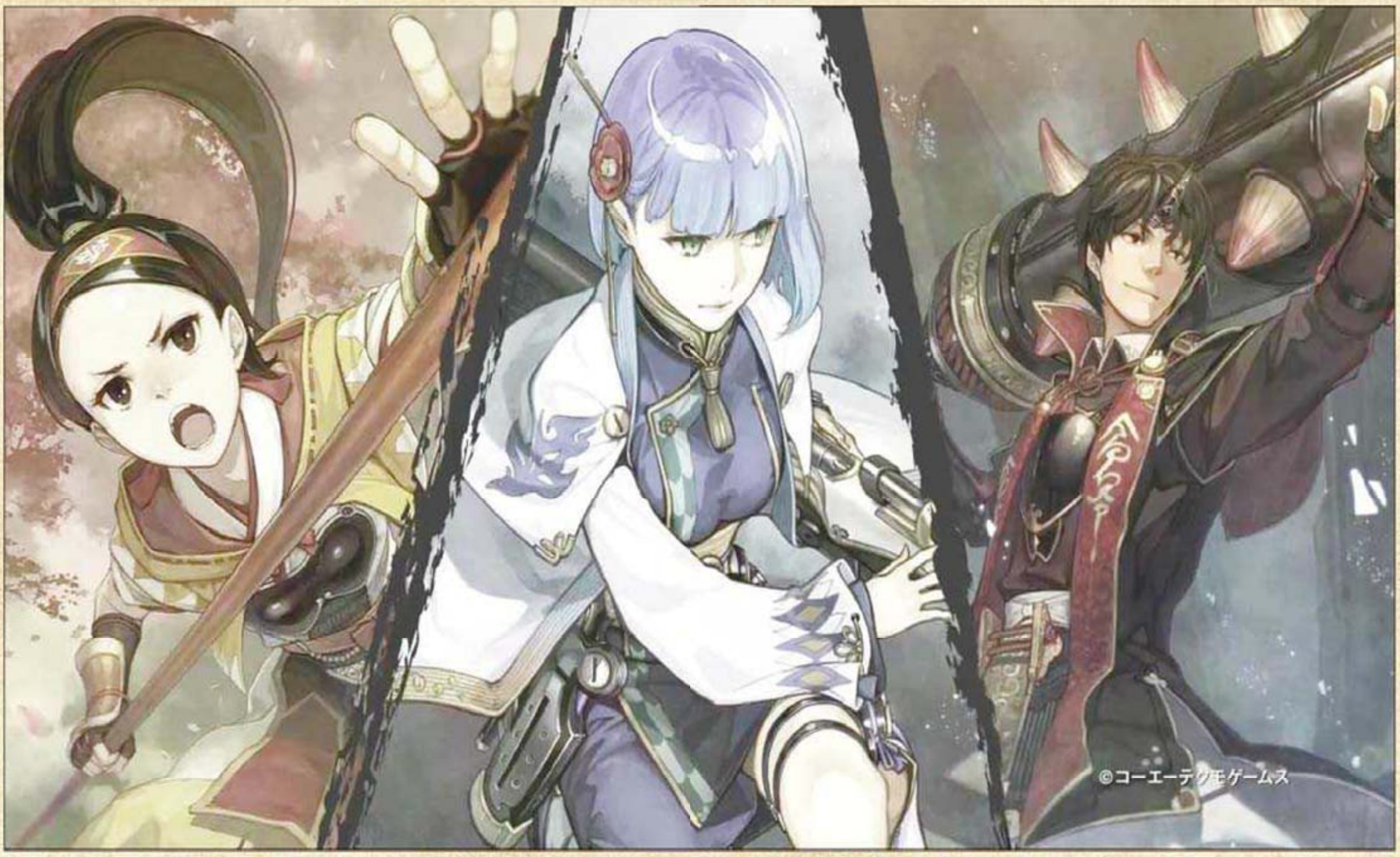
风よりも疾く 铜杯
取得条件：5分钟内击杀极级的风切（无限讨伐任务不算）

求道者 铜杯
取得条件：不带同伴、不穿防具、不装备御魂打倒任意上位大型鬼（无限讨伐任务不算）

死地驱ける武者 铜杯
取得条件：不穿防具，不带NPC同伴击杀极级的崩山（无限讨伐任务不算）

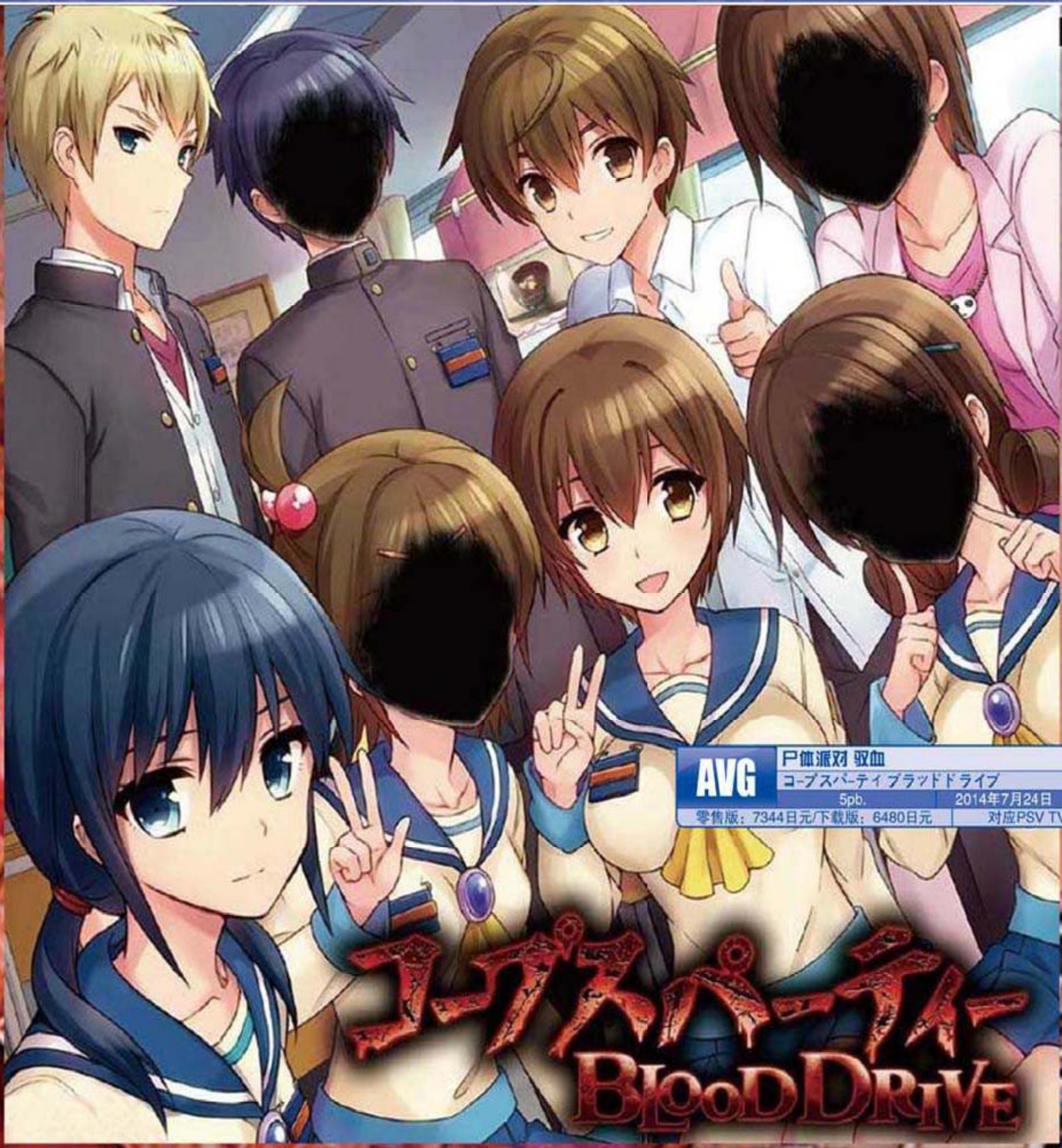
真なる王 银杯
取得条件：不带同伴、不穿防具击杀极级常夜王（无限讨伐任务不算）

谁もが通る道 铜杯
取得条件：鬼千切·极挥空



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

文 amath 美编 sienna



《尸体派对》这个系列自初代起，已经度过了不少年头，声优阵容的强大让本作饱受期待。《驭血》的AVG部分十分优秀，立绘、表情、语音出众，探险部分中，玩家的紧张、不安感也诠释得可圈可点。本作剧情的信息量和对主线的完善程度较高，所以想要把握系列全貌的忠实粉丝是一定不能错过本作的。而对于原本没有接触过系列的玩家，则可能需要稍微做点功课，对整体世界观、关键名词和前作人物有个初步认识，不然剧情接受起来会感觉有些突兀。

AVG	尸体派对 驭血			必需记忆卡
	コープスパーティブラッドドライブ			1757MB
	5pb.	2014年7月24日	日版	1人
零售版：7344日元/下载版：6480日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：17岁以上

世界观和重要人物简述

由于《尸体派对》是一个系列作品，在不同平台的游戏以及动画、漫画、OVA中，剧情走向大相径庭，可以说是处于不同的平行世界，故对游戏的前作《影之书》的各个人物做个简单介绍就显得十分必要了，尤其适用于刚接触该系列的玩家。



本作五位主角简介

持田哲志：性格谨慎、温柔、是个妹控，莫名其妙有着超强女人缘，之前作品的男主角，和直美是官方配对。对周遭的变化很敏感，除了感情方面的事。他的妹妹由香也是前作成功逃出天神小的人。

中岛直美：和持田哲志算是互有好感的一对，同时和筱原世以子是非常要好的朋友，在天神小中，直美的努力并没有改变世以子的厄运，反而让世以子死得更惨。世以子的消失对直美造成了不可估量的伤害，这种改变也影响到了直美的母亲。在《影之书》中和班长一同发现了影之书。

岸沼良树：一头金黄色的头发，典型的不良少年。身患斯德哥尔摩综合征，因为被班长训斥过而喜欢上了班长，用情极深，在天神小中多次舍命搭救班长。脾气不小，但有着出奇冷静的判断力和行动力，本作抢了大把的戏份升为男主角。

筱崎步美：本作甚至系列作品中的女一号，剧情推动者，因为信了偶像讶之木七星的话，玩了咒语改编的“幸福的幸子小姐”，把大家带到了天神小。《影之书》中因为想

复活铃本茧而使用了黑魔法，直接导致了姐姐的死亡。总是做着伤害自己也伤害他人的事情，虽然初衷并不坏。很依赖的姐姐因为自己而死的事实对步美打击不小。该角色做事不考虑后果，太容易轻信别人，胆子还很小。之前作品一直比较喜欢持田，本作似乎终于如大家所愿，转而对岸沼良树愈发地有好感。

持田由香：到学校来接没带伞的哥哥，却正好卷入天神小的事件中。对哥哥的情感不亚于直美，前作幸存下来后似乎也出现了班长一样小便失禁的状况。受到天神小的影响，灵力变得很强，于是被心怀鬼胎的御廉徒盯上了。



重要前作人物简介

筱崎芳惠：幸子的母亲，当年自己的丈夫英年早逝（筱崎家有很强的克夫命），利用家传的影之书里的咒语，企图创造出一个可以和死者共生的世界，结果促成了“涅盘”。被天神小的校长性骚扰，逃跑时跌落楼梯摔断颈部。

筱崎幸子：1973年儿童连续诱拐杀人事件的惟一幸存者，实际上是事件的罪魁祸首，对人生命的嫉妒和想让更多人陪母亲的想法使她的性格发生了扭曲。1953年目睹了自己母亲被天神小校长杀害，同时自己也被杀害，遗体埋于地下室中，但后来幸子又重新出现在了人们的视野当中，并获得了强大的力量。从筱崎家的家谱来说，是筱崎步美的姑妈，在被众人嘴遁打败以后，开始保护步美，本作彻底洗白。

筱崎丙：筱崎步美的姐姐，善良、宽容的性格让步美非常依赖，《影之书》中，救下了因为使用黑魔法、生命遭到威胁的步美，但自己因为黑魔法的反噬身亡，其母亲并不知情。和本作的重要人物桐谷御廉徒有千丝万缕的联系。

宍户结衣：众人班上有点天然呆的英语老师，前作天神小中为了保护筱崎步美而死，本作戏份不多。

讶之木七星：和犬丸、亚衣子是很要好的朋友。前作中，因为想要灵异事件得到更多关注从而帮助自己老师的小说得奖，利用自己灵异界偶像的身份，篡改了“幸福的幸子小姐”的咒语，使不计其数的学生被卷入到天神小中，某种意义上的罪魁祸首。

筱原世以子：对直美有着超越友情的感情，《影之书》中虽然没被吊死，但最后身中比吊死还残忍的陷阱身亡。

铃本茧：爱慕森繁，两人都是演剧部的成员（这里在EX篇中有很戳泪点的伏笔），前作中被拍成肉酱而死。

刻命裕也：看起来人畜无害，实际上是个性格阴暗的家伙，到了天神小，这个里人格便彻底爆发了。前作中，在殃及了不少人后，最终被锤子叔制作成了人体模型，在本作也有不少戏份，可惜和由香没什么交集了。

森繁朔太郎：性格怪僻，基本只和铃本茧来往，在天神小中几近疯掉，到处拍尸体照片，前作间接表明在看到铃本茧的尸体后跳窗自杀身亡。

涅盘：在丈夫死后，芳惠企图制作出与死者共生的世界，但影之书实际上只是为了破坏而生，于是魔法失败后“涅盘”出现，幸子为了保护母亲吸收了涅盘。天神小事件后，两人身亡，涅盘失去了“主人”，加上黑魔法教会不合理的行为，涅盘开始暴走。这是死者世界与现实世界之间的世界，在此死掉的人会失去存在，即照片上的黑脸，周围人会不记得自己，生活中会出现其他人顶替自己的存在。更可悲的是，在涅盘中死去的人，将永远保留死亡时刻的痛苦。但如果死去的人灵力比较强的话，其消失过程会拉长，比如七星。



游戏操作

按键	作用
x	跑步
△	调出主菜单
□	回看文本剧情
L	手电筒，用光电后可以使用电池来补充
R	多人在队伍时切换排头人物，不同的人物特技是不一样的，比如班长和犬丸可以拆地上的触发类陷阱，岸沼良树可以搬动桌椅板凳。长按可以快速阅读剧情

※从第四章开始，游戏流程中会出现大量怨灵，这些怨灵不管切换场景还是触发剧情都不会消失。加上玩家体力槽消耗很快，躲进柜子的机会也少，所以十分难缠，大大增加了探索难度。不过只要在存档点进行存档、读档的操作，先前追来的怨灵都会消失不见，虽然有些路口再次路过还是会刷新，但用此方法解解燃眉之急还是很管用的。

关于游戏结局

游戏除第一章外，其余章节都有多个结局，可在主菜单的Option中查看。其中黄色星星是可以最终完成该章节的真结局，黑色的Wrong End（后文简称WE）是失败的结局，灰色实心的星星则是还没触发的结局。结局的排列顺序和攻略不尽相同，这点需要注意。



流程攻略

Chapter00

本作剧情上承接《影之书》，剧情中会出现相当一部分前作登场的人物，如果初次接触该系列，阅读剧情会感到比较吃力，建议先阅读主菜单里面的辞典以及相关资料。

游戏开篇是班长的视角，一长段剧情后，班长只身来到下连雀南团地A栋周边，这也是护月家所在的小区，调查面前的蜡烛可以存档。向左进入B栋，剧情结束后调查信箱看到飞禽类尸骸一枚。上楼，连续开门两次后进入。先进右边的房间，调查挂在冰箱门上的相片，进里屋在桌子上拿到电池，可以补充手电筒的电量。回到门口进入左侧的厕所，之后回到刚才有镜子的房间，从左边进入寝室。调查铺盖卷上的红色盒子出现幽灵，苍蝇一样在黑暗中挣扎的班长和幽灵打了个照面被吓出鼻血，还好岸沼良树及时出现救驾，同时自称是讶之木七星朋友的情报贩子亚衣子出现。剧情后回到家中，班长从一直无法展开的手中找到了一对乳牙，算作是伏笔，本章结束。



Chapter01

亚衣子约见了班长和良树，不仅一眼看出来二人是从天神小幸存下来的，还表示天神小的情报就是自己透露给七星的，某种意义上来说是所有事件的罪魁祸首。在得知七星和鬼碑忌老师的死讯后，亚衣子依旧非常冷淡，这让班长产生了十分不信任的感觉。之后亚衣子告诉班长和良树一个十分骇人的情报——一张证明天神小仍然存在的“念写”照片，并表示这个是利用从护月家红盒子里的两块石头来念写的，接着顺带讲述了筱崎芳惠和“涅盘”的关系。为了复活被克死的丈夫，芳惠使用了家传的黑魔法之书——影之书，但因为芳惠所流淌的筱崎之血，“涅盘”被唤醒了。幸子为了保护妈妈，强行吸收了涅盘。在幸子死后，涅盘以天神小学的形式复活了，不过很快又被同样再生的幸子所支配，在幸子“成佛”之时，涅盘便暴走了。

亚衣子之前的所说算是诱惑班长的铺垫，不过很快便抛出了“可以再见到、甚至复活死去的朋友”这颗“炸弹”。从护月家拿到的逢死之石便是进出涅盘的通行证，为了表示诚意，亚衣子和班长一人拿了一半。机智的良树把亚衣子的石头掉包了，但对复活死者的说法表示怀疑。



剧情后和岸沼良树对话，回家后班长暗暗下定决心要复活朋友，不过这时兜帽男出现并告诉班长，目前影之书就在天神小中。当班长找到良树商量时，没想到良树把石头直接给扔了。已经魔怔的班长疯狂到外面寻找，再次遭遇兜帽男，这个自称桐谷御廉徒的家伙限制住了良树，班长则无视岸沼良树的警告，固执地跟随御廉徒再次进入了天神小。

下面开始操作班长进行首次正式探险。注意，调查记录点后人物的体力会全回复，这点在后面的流程中很有用。记录点处下行，对面墙壁处的水桶内可以找到两节电池，下方可拿到用来回血的绷带，调查尸体可得到名札，取得一次即可，多周目无需再次调查。从旁边尸体处右侧靠墙的位置找到木板，利用木板通过上方的断层后遇到恶灵，可躲到橱子里避难，等到心脏处变成绿色时就代表恶灵已经走远了。出来后往前走还会遇到它，记得一定不要当着幽灵的面躲进柜子去，需要找个宽阔一点的地方绕一下，拉开距离、隐蔽视野后再躲避。绕开铃本茧继续前行，剧情后本章结束。

被铃本茧干掉会达成第一个WE。

Chapter02

亚衣子和犬丸各自因为一些缘由进入了天神小，剧情后开始操作这两人。往右走发现入侵的涅盘，回到记录点往下走会触发剧情，来到厕所发现尸体。出来遇到幽灵，亚衣子一招制敌，以后见到怨灵可以切换亚衣子净化。继续前行来到楼梯处，下楼发现尸体一具，走到二楼先别急着出去，继续往上走到头还有一具尸体。上到2F发现骷髅一具，注意这个骷髅是有名札的，前方厕所再次出现一具，尽头有电池，厕所门口调查地上的血块得到木板。回到1F记录点，向右到头再向下，利用木板搭路，路上有一具尸体，白色钢丝类陷阱要换成犬丸来解除，楼梯上有尸体和绷带不要错过了。2F有记录点，休整一下到3F，螺旋楼梯处有一具不怎么好发现的尸体，上楼锺叔有个CG，顶楼需要钥匙暂时进不去。回到1F，拐角处的门就是音乐教室了，碰到地上的涅盘会被伸出来的触手抓住，连打○可以挣脱，以后还是小心避开，走在涅盘上面会提高玩家的黑化值，积攒多了屏幕会发生变化，最终GAME OVER。剧情结束后回东段楼梯，2F先前无法通过的地方可以进入了。注意和犬丸分开的分岔路直行有个尸体。最后柜子处选择阻止犬丸（△）。在橱子里发现沙耶香的尸体，犬丸不顾腐烂尸体的恶臭紧紧抱住沙耶香，一向冷淡的亚衣子也有所动容，但精神崩溃的犬丸还是黑化了，暴走以后把柜子都搬了起来，遭到一系列追打的亚衣子生死不明，本章结束。

此处选择不阻止犬丸开柜子（○键）会达成本章的WE。



Chapter03

过于想念世以子，执着于不忘记其样子的直美不断盯着手机里已经失去存在的世以子，右眼却中了诅咒，在看到不厌其烦的母亲磨菜刀后，直美跑出了家门。一心想着救班长的良树开始寻找去天神小的途径。

这章继续操作班长，保健室记录点旁边的容器里拿到火柴，上面闪光的小金人可以回复全员的黑化值，由于目前并没有出现精神污染的状况，可以无视。和犬丸一样，班长也可以点击○键解除地上的钢丝，出门先往下走，楼梯处有个尸体，沿着楼梯下到1F（路不是很明显），从钢丝陷阱处向下来到玄关，左侧有一具尸体，同时场景中还有一个绷带，玄关外有两具明显的尸体。现在我们又回到了第一章起始的记录点位置了，往记录点上方走两步左右打开左侧的门，教室里有尸体、电池和护符，护符可以抵御怨灵的一次攻击。记录点前行的桌子上有电池，之后别急着上左侧楼梯，旁边的2-A教室里有护符，注意里面是有幽灵的，如果想继续探索就先别进这个房间。从右侧的楼梯上到3F，发现铃本茧的尸体，旁边厕所隔间里也有尸体，在边上头发缠绕的地方触发剧情，剧情结束后幽灵会自动消失。沿路回去，右边出现了第三个记录点，可趁机回复血量。回到2F，向右来到本章的初始地，去楼梯旁的教室触发被怨灵围攻的剧情，然后到左侧刚才没上去的楼梯，这里只有一间资料室，里面有一具尸体和一个现形的女幽灵，和其对话，没反应。回到1F，玄关处向上前行触发剧情，进入面前的教室（4-A），里面有尸体。继续向左走碰到森繁，返回往右走进教室，里面有绷带和尸体。最右边是职员室，和里面的男幽灵对话。回到资料室和女幽灵对话，女幽灵会变成尸体，调查后得到理科室的钥匙，同时登陆尸体名札。下楼到2F，往右走到头向下，走廊右侧的房间就是理科室（其实就是在保健室不远），里面有两具尸体，调查左上角的柜子可得到本章关键道

具酒精灯。

剧情后直接上面前的楼梯（黑化值高的话可以先回保健室点那个小金人），上到3F先存个档。用酒精灯烧掉头发进女厕所，被血水淹没后迅速向中央下方的幽灵游去。剧情后和小雪交涉，小雪不仅不给班长书，还把书扔了出去，觉得有点不妙的班长赶快跑出房间。

出门拿起地上的木板（有很讨厌的怨灵跟着，找个柜子躲起来吧），搭到左边就可以通过了。回到职员室，进入左侧的教室，调查桌上的纸。出来后走西侧通过楼梯到2F，前行两步触发剧情。进入面前的1-C教室，被吓出来后（护符的作用体现出来了）出门又摔倒，回教室拿桌子上的钥匙。从刚才上来的楼梯回到1F，打开最右边长相比较特殊的门进走廊。中庭大石头左侧有尸体，右侧可拿到黑之书，但班长很快觉察到这本不是影之书，刚才出现的小雪在烈焰下化为一个黑瞳的怪人，这时满身是血的亚衣子出现，告诉班长其实这里根本没有影之书，只有涅盘而已。失去逢死之石的两人当真是走投无路了，之后黑瞳怪人一把灵火烧得亚衣子抱头鼠窜，本章结束。



血水游泳剧情，逃跑失败会触发本章的WE；在最后触发摔倒剧情的教室里，不逃跑会出现第二个WE；EX1、2开放。

Chapter04

幸苦寻找亚衣子的班长接到了御廉徒的电话，御廉徒表示影之书不在不要紧，只要找到这个天神小的“涅盘核心”，便能够得到和影之书同等的力量，返魂之术说不定也可以用。但目前有一个棘手的问题就是黑瞳怪，实际上这是因为班长把幸子姐姐的乳牙带到天神小的结果，让本应该夭折的幸子姐姐实体化了。想要得到核心的力量，先要寻找构成涅盘的六根柱子，于是班长再次被哄上了不归路。

先在职员室的油灯上拿到火柴（如果没更新补丁，这里可能会拿不到，变成鸟的尸体，去别馆的男厕所时看看吧）。从职员室出来，左侧教室有尸体。从右边楼梯上到2F，剧情后会出现一只怨灵，现在保健室的小金人又可以使用了，同时橱子里有绷带。剧情后上到3F，精疲力竭靠在墙上休息的班长，心里终于想起了岸沼良树，结果良树下一秒就从厕所里摔出来，不过人体模型刻命君也咆哮着从厕所冲了出来。此时岸沼良树果断把门堵住让班长跑，这里会出现帮助或逃跑两个选项，其实选哪个都一样。注意，刻命的跑步速度超快，别被其抓住了。

剧情后操控岸沼良树和班长从1F到别馆，门口碍事的桌子可以用岸沼良树给扔掉（怨灵是会追到别馆来的，需注意）。来到中庭左边的狼雕像处选择阻止班长，剧情结束地上还有一把钥匙是别漏了。从左侧楼梯上到2F，厕所里有尸体。回到1F，从右边楼梯上楼，在之前犬丸找到七星尸体的柜子里找到斧头，回到楼梯口记录点处利用存档、读档的方法清空怨灵，路过有触手的门时用斧头斩断触手。调查中间的树会出现六个鬼，注意不要碰到，躲开后触发剧情拿到结晶，这里的树根里面还有一把体育馆钥匙是记得拿走，右上角桌子上还有个钉耙。从走廊回到本馆，同层最左边就是体育馆，剧情需要从超巨大的“冰激凌”上取结晶。取回结晶后“冰激凌”上突然变出一大堆人手，之后要控制班长从“冰激凌”上下来，千万不要着急跑，一旦没体力马上会被吸入其中。这里建议斜着走，走一步跑一步，到最后部分快速跑步通过。

剧情后先回体育馆拿到一块等身长的巨大木板，用先前找到的钉耙撬开地图左下角更衣室的门就可以触发最后一段剧情了。不过这时先别着急去，毕竟先前流程走得很急，大多数地图都没探索完，包括音乐馆的支线任务也都没触发，所以还是先探索地图吧。玄关处有尸体，当然还有讨厌的怨灵。到2F的2-A教室和女性幽灵对话，去之前见过的、黑板上都是绿色荧光字的教室，调查左上角的柜子，烧掉头发取得鸟的尸体，将其交给2-A的女性幽灵可拿到草莓面包（别吃），去3F男厕所隔间里把面包给幽灵，可以拿到音乐馆的钥匙，现在可以进去先前别馆进不去的音乐馆找名札了。

全部探索完毕之后就可以去本馆1F左下角游泳馆的更衣室。绕到后面，用体育馆拿到的木板搭路，注意绕过去后泳池边有尸体。二人去控制室排水，没想到水没排成反而结冰了，剧情后需要控制岸沼良树游泳逃脱章鱼的抓捕。这里别看游泳的路线清晰明了，其实很多路是非常狭窄的，稍有不慎就会被章鱼抓住。靠岸后触发剧情，章鱼的触手缠住了班长，好在十三月爱狩及时出现斩断了章鱼的触手，之后要操纵走丢了的班长躲避斧头男的攻击，这里需要坚持60秒，不要试图逃到别的场景去，因为一靠近门就会接二连三地出现更多的斧头男，坚持60秒后斧头男消失，本章结束。



被人体模型刻命抓住会达成WE；狼雕像处选择不阻止班长会达成WE；树根处碰到鬼会达成WE；体育馆被冰激凌吸入会达成WE；游泳池被章鱼捉住会达成WE；班长被斧头男干掉会达成WE；EX3开放。

Chapter05

由于涅盘的缘故，现实世界的灵异事件不断升级，就连持田哲志、中岛直美也遭到了大批怨灵的攻击，还好玖远老师及时出现解围。三人商议之后，决定利用老师公司制作的逢死之石进天神小帮助班长和良树解决事件，而还不知道发生了什么的由香，似乎也难逃被御廉徒骗进天神小的命运。

往下走来到1F，第一个可以进入的音乐室有两个尸体和护符，上面陷阱处前行还有一个。从左侧楼梯上到3F可以和老师会合，老师和亚衣子一样可以干掉怨灵，不过想继续探索就先别找老师，不然下楼触发剧情就更换主角了。

视角切到在1F玄关和班长走散的岸沼良树这边，一上来就遇到梓纱和刻命君，连打○挣脱后逃出玄关，直行路上还能看到尸体，不过我们的目标是左侧游泳池的更衣室，这里可以摆脱刻命和梓纱，到达操控开关放水的控制室后切换人物。注意，被追赶的时候当着模型的面躲进柜子，再选择打开可以得到游戏中惟一一张隐藏CG。



视点再次切换到持田哲志一行人，出现地点是本馆1F，通向别馆那个门前。先去走廊找到尸体，再返回本馆，这里很多地方现在都去不了，往中央处前行，剧情选择听老师的话（注意有时间限制）。剧情后上楼，第一个教室有尸体和护符。继续前行遇到被刻命君欺负的岸沼良树，本章结束。

岸沼良树被袭击时，放弃抵抗不按○可以达成WE；岸沼良树被袭击时，连打○逃跑，出玄关后再被人体模型追上可以达成WE；持田哲志剧情处，选择不听老师的话可以达成WE。

Chapter06



楼梯来到3F进女厕所。

操作角色切回班长这里，之前如果没拿到螺旋楼梯钥匙可去上面教室拿一下，注意出门后斧头男还是在的。出来后去下方东侧楼梯，上面有尸体，2F先存档，中间的教室有尸体和怨灵。返回楼梯到3F，沿着螺旋楼梯上到楼顶，调查最后一根柱子，集齐6个结晶。融合成涅盘结晶后，班长终于意识到自己被亚衣子和御廉徒骗了。有了结晶的力量，御廉徒打通了涅盘与现实之间的墙壁，被骗后悲恨交加的班长明显不是御廉徒的对手，危急时刻，又是岸沼良树挺身而出，不过这次御廉徒实在过于强大，连亚衣子都无法抵挡。天神小几近崩塌，老师的逢死之石却还没充能完毕，危机时刻，老师决定只送步美一个人走，再次眼睁睁看着团灭却无力回天的班长，将如何扭转乾坤呢？

视点回到走丢的班长这里，位置是别馆，先走左边找到尸体，厕所有绷带，楼梯有护符。往右侧前行时会有三个斧头男出现，进到房间就不会跟来了。本层右上角的教室有尸体，柜子里有螺旋楼梯顶楼钥匙。进入音乐教室往前的门（有个斧头男挡住的门），调查镜子把布摘下来，被攻击时选择使用御廉徒给的那个道具，拿到结晶。

视点切到别馆与本馆连接走廊的由香这里，先到下面楼梯处，上面有尸体，2F理科室有尸体，走廊上还有个骷髅头。从左边楼梯上到3F，第一个门的资料室里有电池，旁边的门里有尸体。回到1F体育馆，门口有尸体，进去调查之前“冰激凌”所在位置的大坑，然后从2F走右边

在镜子处选择后退或者挥拳可以达成WE；EX4开放。

Chapter07

由于天神小里涅盘的暴走，全日本都出现了怨灵无差别攻击的事件。班长看了一眼手机上的班级合照，发现除了自己以外，其余人的存在都消失了……利用逢死之石提前回来逃过一劫的十三月爱狩指出，可以利用影之书和班长的血统和御廉徒一战，并很快发现了真正的影之书就藏在班长的肚子里。在姐姐房间里调查镜子触发剧情，班长切开了自己的腹部并成功取出了影之书，之后班长和幸子即刻前往如月学校，亦是通往涅盘的入口。爱狩在这里已经等候多时了，在班长出发前向其讲解了守护影之书的命运，以及打败御廉徒的方法——用真影之书吃掉假的。飞空降落后有一具被木头压住的尸体别漏了调查。往回两步看到众人尸体，之后幸子和班长穿越到了众人和御廉徒在天台大战的时刻，可惜自己因为灵力耗尽而消失了。失去了幸子庇护的班长，孤独地打开了向御廉徒复仇的大门，本章结束。

EX5开放。



Chapter08

这关开始，很多教室的门将不再开放，地上的陷阱由于背景色的缘故有点难以分辨，并且地上涅盘里的触手也越来越多，不过整体流程难度却降低了不少。起始层是别馆1F，右下角和右上角有尸体，从左侧楼梯下行有尸体和怨灵，上行有尸体。2F中间柜子附近有尸体，往右走拐角处有一个很不明显的骷髅，右上右下也都有尸体。东侧楼梯有两个尸体，1F门口有一个，进到1F里面还有一个，上到3F沿着螺旋楼梯到楼顶，各种神展开后本章结束。

EX6开放。



Chapter09

这一关必须要特别说明一下，因为涉及到两个重要的奖杯和一个隐藏的名札的拿法。先说名札，这个是需要按照顺序来调查尸体之后才出现的，要严格按照攻略顺序来。这个名札和“全部净化恶灵”的奖杯可以放到一起拿，“不净化恶灵”的奖杯再打一遍本章就可以了。

净化恶灵的这个奖杯需要用护符来净化全部8个恶灵，只要是能捡到护符的地方肯定会有一个恶灵，不需要切换场景。起始地上有一个护符，恶灵在右行处很明显的位置，自己会出来，可顺便调查有蓝光的尸体。随即前往本馆，本馆地上有护符，恶灵在本层中央部分，之后来到体育馆附近触发剧情。

视角切到亚衣子和班长的组合这里，下楼回到别馆，1F有两节电池。来到2F，剧情后拿起斧头，前行有一个恶灵，但是护符在左侧，可别用亚衣子把怨灵给净化了。第二个护符在本层右上角，恶灵在楼梯口。下到1F返回本馆，地图全部都变了，1F体育馆起右数第二个门会来到护月家厕所，里面有一具尸体，本层中央的5-A教室可以进入，橱子里有绷带，调查桌子上的纸有剧情。左下角楼梯消失变成了6-A教室，地上有护符，恶灵在左上角，是隐藏的，这里顺便调查第二具发光的尸体。右下方的楼梯消失，直接回到2F。第一个教室1-C开放，里面有三具吊着的尸体，暂时别管。进入记录点上方教室1-A，调查第三具发光的尸体，之后直行到头，桌子上有电池，右行地面上有护符，恶灵就在不远处。旁边的3-A教室里有第四具蓝光尸体。从2F绕到右下角（右上角楼梯现在会通到1F右上角的门），这里直接连通开始时的护月家，地上有护符，开右边的门有恶灵。1F玄关处，这里直接通到护月家寝室，到客厅找到第五具蓝光尸体。1F中间直行到头，偏左一点的教室直接通到护月家厕所，有最后一具蓝光尸体，调查完后画面中提示螺旋阶梯出现造物主，也就是班长和亚衣子本章开始的地方。支线至此全部搞定，下面我们回到主线当中。

回到本馆1F玄关，再次前往护月家厕所，这里通到一个不曾出现的教室，拿到第二把斧子，顺便触发右上角门的剧情。回到本馆2F 1-C（之前吊着三具尸体的房间），砍掉最左侧和中间的两个尸体，回到刚才的教室调查最右上角的门。

再次切到哲志组，防空洞入口就有五具尸体，十分可怕。进门

剧情后三个头颅也是可以调查的。第一个大斧头这里面有一个，小心贴墙过去调查，碰到就是GAME OVER。第二个斧头的房间这里有暗水晶，一定要拿到，交叉斧头中间是可以待的，另外用□键查看文本时也是不会被劈死的。左上房间地上有最后一个护符，恶灵就在一边，隔壁有尸体，这里千万注意别再往前走，不然会碰到黑烟。贴左边墙壁处可拿到小屋子钥匙，回到斧头处走下面那条路，在有记录点的房间内拿到光水晶。拿到钥匙回到门口记录点，上方有个不起眼的门，左边放上光水晶，右边放上暗水晶。通过之前地图右上角封锁道路的黑雾救出由香，之后建议在这里存档，因为下面有两个WE需要拿。看清楚路，狂奔躲过不断变窄的墙壁，逃出后触发剧情，直美发现了幸子的姐姐，使用刚刚拿到的尖锐石子自刺被诅咒的眼睛。之后老师出马吞掉了姐姐的乳牙，消耗了大量能量的老师生命只剩下3600秒，最终和知识之柱同归于尽。

1-C教室钻狗洞可以达成WE；1-C砍掉最左侧的绳子可以达成WE；防空洞没触发水晶剧情就碰到黑烟达成WE；被墙壁碾死可以拿到WE；最后剧情不使用小石子可以达成WE。



BOSS战的玩法类似你来比划我来猜，由于咒语是一种类似英语的文字，具体答案见图。答错一次会用掉一个守护灵，失去全部守护灵并被击中就算失败，回答正确5次即可获胜。

选择杀犬丸或者什么都不选会达成WE；对BOSS造成一次伤害后失败，一次伤害都未对BOSS造成后失败（有新CV）；四个守护灵都使用光后战胜BOSS（有新CV）；EX7开放；通过EX1～7后，EX8开放。


1


2


3


4


5

Chapter10

本章节同样有一个需要特别注意的彩蛋名札。调查信箱可拿到护符，现在其他地方都封锁住了，从小区出门方向通到3F，前行两步剧情看到闪过的犬丸，追出去选择救犬丸（△），已经升天的七星出现唤醒了犬丸，这里可以拿到一个CV（本章结束后解锁）。回到3F女厕所附近，视点切换到哲志组这里，上到顶楼后视点切回来。

从女厕所出来回到了小区里（这个小区和来的小区是不一样的时空），再次调查信箱拿到玻璃球。从小区右边出去来到本馆3F，进资料室调查书架上的纸得到钥匙。回3F右侧调查右边的柜子，将玻璃球放进去。注意，柜子旁边墙壁处有个骷髅头别忘记调查。从3F右边回到第一个时空的小区（有记录点在的那个），从起始房间左上角狗洞爬过去，在中庭闪光点处拿到木板。再到资料室前，将木板铺好，开门进入最后的晶状世界。斧头男会把道路封死，别被两头包夹，绕开最后面那个斧头男就能到达记录点，可拿到志仓千代丸的名札，两侧的尸体都是可以调查的。



全尸体名札整理

游戏中大多数名札都隐藏于流程中不会走到的偏僻地方，故这个收集要素也算是本作耗费时间的大头了，好在尸体名札的出现章节在Option里都单独列出来了，有份名单就能很好地查漏补缺。

名称	章节	位置
后藤敏久	Chapter01	初始记录点向下方走
阿部右京	Chapter02	剧情发现
岛濑小笠斗		楼梯西段处向下
秋山雨琳		楼梯西段处一路向上3F
饭田和久		剧情发现
高桥优河		发现骷髅后的厕所
早濑亚生梨		发现骷髅后的厕所
大村レオナ		需要木板前行的附近
空町伊织		楼梯东段
和歌月瑛美		螺旋楼梯处
荻原澄人		音乐教室
五味渊浩大		2F资料保管室
赞岐佑司		和犬丸分开的岔路口直行
横沟健一郎	Chapter03	保健室出门向下楼梯处下方
纱羽かぼす		1F玄关
古馆高治		1F
市川典枝		1F
织衣美歌		3F资料室
大河佑介		被头发缠住房间的边上的厕所
池田圣		1-A
片冈纱梨		4-A
杉本龙之介		5-A
与水麻衣		剧情
藤次八代		理科室
富田和仙		理科室
藤下和巳		保健室
美月咲贵		中庭
濑川楠雄	Chapter04	职员室出来左边教室（5-A）
土田刚士		玄关
和泉英治		更衣室
冈山知香		泳池

名称	章节	位置
朝冈克树	Chapter04	泳池
平田勇一郎		中庭
山内れみ		别馆2F女厕所
黑木佑嗣		本馆3F廊下
柴田燕ウ		别馆2F资料整理室
糠谷瑞穗		别馆2F资料整理室
野村・P・泰彦		音乐室
波多野直也		2F理科室
水野翔		本馆2F廊下
增井达哉	Chapter05	音乐室
片濑友纪		音乐室
大越一史		1F
水野宣传		岸沼良树视点，玄关处直行
和贺拓也		通向别馆的走廊
助川朝香		剧情
赤泽芽衣		哲志剧情上2F时，第一个教室
赤叶珠希		理科室
小潮贤太郎		本馆2F 2-A
古林兰		本馆1F廊下
二本木光平		本馆2F廊下
滨永拓也		别馆2F廊下
幸ノ幸娘		本馆1F 4-A
赤池ひろこ	Chapter06	初始记录点左行
伊藤操		本馆3F男厕所
由良芽子		别馆东侧楼梯
大冢善裕		别馆资料保管室
涩谷えりか		别馆2F
铃木哲也		职员室
户冢雄太		本馆1-2F东楼梯
岛村浩美		理科室
中岛敏成		本馆2F
猪野修太		体育馆门口
森村时雨		3F左侧资料室右边教室
永野爱美		本馆2F 1-A
成田不动		本馆职员室

名称	章节	位置
栋方一树	Chapter07	剧情飞空下落位置
大场章德	Chapter08	起始点
地道拓斗		别馆1F右下角
朝仓康平		别馆1F右上角
前原美保		别馆楼梯下行
神崎太希		别馆楼梯上行
方波见英里香		别馆2F中
山波圭司		别馆2F右下
太田なつき		别馆2F右上
浅田诚		别馆2F中
铃木翔太		别馆东楼梯
上杉友纪		别馆东楼梯
芦奈诗衣		别馆东楼梯下到1F
寺井出惠	Chapter09	别馆1F（第一具蓝光）
西坂仁美		本馆 1F左下角进6-A教室（第二具蓝光）
白泉梨奈		本馆 2F 记录点上教室（第三具蓝光）
加东舞姬		本馆 3-A（2F右楼梯口，第四具蓝光）
小林大介		护月家（1F玄关出去，第四具蓝光）
桧山千秋		护月家厕所（体育馆右侧第二个门，第五具）
祁答院慎		螺旋阶梯（上述蓝光调查完毕）

名称	章节	位置
久野理	Chapter09	防空洞
如月舞子		防空洞
杜原美称		防空洞
斋藤丈一郎		防空洞
浅野目拓		防空洞
加贺明子		防空洞
大槻义孝		防空洞
星川咲也		防空洞
鸟尾一健		防空洞大斧头
鹤谷郁美		防空洞护符房间隔壁房间
筒井武		防空洞护符房间隔壁第二个房间
深泽友贵	Chapter10	誓志组路上
青木启一		第二次到小区的地面
速水菜々子		3F右边柜子旁边的骷髅头
志仓千代丸		按照攻略步骤触发支线后，在晶状迷宫出现，和作者的尸体一样是紫色的，很明显
岩泽广树		晶状迷宫
前田基匡		晶状迷宫
宫泽たつや		晶状迷宫
桥本友美		晶状迷宫
冈本良平		晶状迷宫
仲田宪武		晶状迷宫

关于EX关卡

EX关卡都是单独结局，全部以纯文字形式呈现，没有探索的部分。其中EX1、2有CG，EX2中十三月爱狩的福利十分赞。其余章节也都有词典或者CV，想拿白金需要都走一遍，EX8要通过之前的所有EX关卡后才会出现。内容方面，EX关卡主要讲述了配角的一些故事和主线流程没篇幅叙述的部分，这些都对剧情解读有很大的帮助。尤其是内容最丰富的EX4，将犬丸、七星和亚衣子的故事做了个交代，阅读后再次看最终章七星灵魂出现劝诫犬丸那段，又将是另外一种体会。



奖杯攻略

奖杯总数	38	铜杯	24	银杯	8	金杯	5	白金	1

金杯5	白金1
白金难度	2/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	0

最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	建议更新1.01补丁
硬件需要	无

白金路线

收集要素集中在尸体名札上，CG、CV这些都是流程中顺带可以收全的。奖杯拿法都很简单，没接触过《尸体派对》的玩家可以考虑尝试这款白金神作，当然前提是能忍受本作较差的游戏体验。

完结（白金）
取得条件：获得其余全部的奖杯

解放（金杯）
取得条件：获得全部的尸体名札
奖杯说明：这个收集起来比较麻烦，可对着上文的名册查漏补缺。

勇者（金杯）
取得条件：观看全部的游戏结局
奖杯说明：这个在流程攻略中也全部涉及到了，注意流程中的结局触发顺序和Options中查看到的顺序可能有出入。

暗黑（金杯）
取得条件：不使用手电筒通过章节
奖杯说明：不使用手电筒通过其中一个章节，这个章节必须是含有探索部分的，所以EX关和Chapter00是不可以的。这里比较推荐Chapter01，流程非常短，地形熟悉起来也很快，作为金奖杯来说，和白给没什么两样。

灭杀（金杯）
取得条件：在Chapter09用护符净化掉全部怨灵
奖杯说明：详情参见攻略部分。

和解（金杯）
取得条件：最终BOSS战无伤胜利
奖杯说明：对照攻略中的截图来选择，可轻松达成无伤击败BOSS。

物好（银杯）
取得条件：完成毕业纪念册
奖杯说明：收集全CG，除主线流程外，EX1和EX2也有CG可收集，惟一一个隐藏的就是Chapter05，刻命和梓纱追岸沼良树的时候，从玄关出来躲进钢丝陷阱旁边的柜子里，选择打开柜子可拿到隐藏的这张CG。另外，任意关卡躲柜子后被怨灵找到也有一张。

音好（银杯）
取得条件：收集全部的游戏BGM
奖杯说明：通关自动获得。

声好（银杯）
取得条件：收集全部的Cast Message
奖杯说明：完成流程中的各个结局，包括EX关卡。有四个隐藏在Chapter10里的CV，一个在犬丸的剧情里，一个在6-A教室里，两个在WE里。

感谢（银杯）
取得条件：观看完制作人名单
奖杯说明：在观看制作人名单时不跳过即可获得。

睿智（银杯）
取得条件：完成尸体派对辞典
奖杯说明：完成全部关卡后获得。

猛者（银杯）
取得条件：无伤通过章节
奖杯说明：和不使用手电筒的奖杯一样，在Chapter01里完成。

强き心（银杯）
取得条件：不受到精神污染通过章节
奖杯说明：这个奖杯需要在有精神污染出现的章节才能获得，Chapter03～05都不简单，Chapter08和Chapter10又有点长，所以推荐Chapter06。

不杀（银杯）
取得条件：在Chapter09不净化怨灵的条件下通过章节

予兆（铜杯）
取得条件：剧情自动获得

死亡 铜杯
取得条件：踩陷阱或者被攻击直至死亡

黑化 铜杯
取得条件：受到精神污染死亡
奖杯说明：找一块涅盘，站在上面一直到屏幕黑掉。

无念 铜杯
取得条件：进入一次WE

生还 铜杯
取得条件：完成本篇的全部通常结局

ラストワルツ 铜杯
取得条件：EX1开放

マルトゥバ 铜杯
取得条件：EX2开放

让れぬもの 铜杯
取得条件：EX3开放

梦幻の如く 铜杯
取得条件：EX4开放

糸口 铜杯
取得条件：EX5开放

诀别 铜杯
取得条件：EX6开放

心脏 铜杯
取得条件：EX7开放

残火 铜杯
取得条件：EX8开放
奖杯说明：全部完成EX1～7后，EX8会解锁。

微光 铜杯
取得条件：完成Chapter00的所有结局

あの场所へ 铜杯
取得条件：完成Chapter01的所有结局

それぞれの想い 铜杯
取得条件：完成Chapter02的所有结局

痛み 铜杯
取得条件：完成Chapter03的所有结局

六鬼门 铜杯
取得条件：完成Chapter04的所有结局

侵食 铜杯
取得条件：完成Chapter05的所有结局

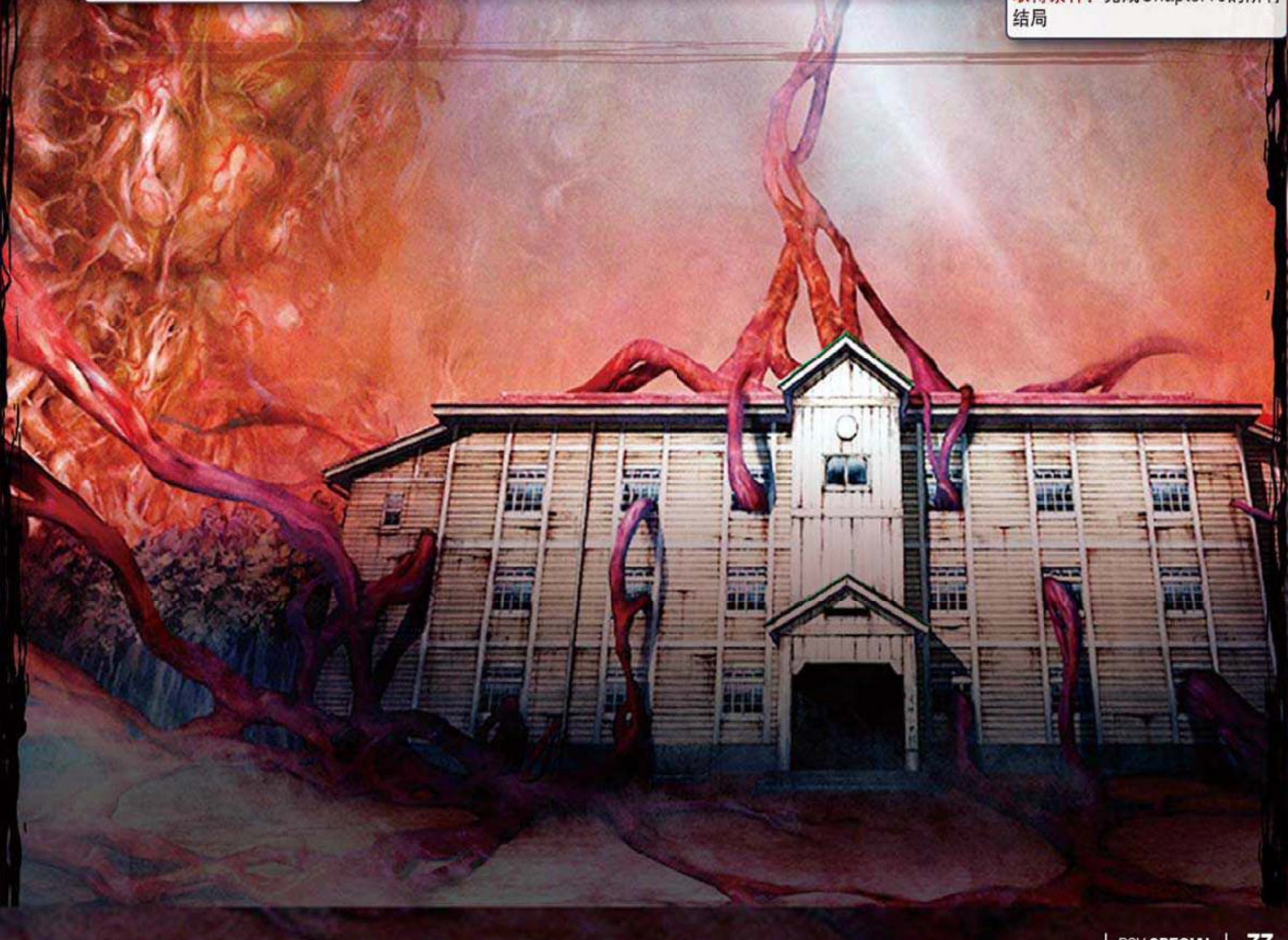
ブック・オブ・シャドウズ 铜杯
取得条件：完成的所有结局

觉悟 铜杯
取得条件：完成Chapter07的所有结局

断ち切った想い、断ち切れぬ想い 铜杯
取得条件：完成Chapter08的所有结局

支配者 铜杯
取得条件：完成Chapter09的所有结局

代偿 铜杯
取得条件：完成Chapter10的所有结局



FEATURE | INFORMATION | EXPRESS | GUIDE | NOVEL



精美的人设和动听的OP是本作给人的第一印象。作为一款原创S·RPG，游戏在角色的技能设置和关卡设计上都下了一番功夫，颇具新意的找叛徒系统玩起来也挺有意思，打着以多周目游戏为卖点的本作虽然有点名不副实，但与剧情上的联动还算成功，总体来说是一款素质不错的异色作品。不过PSV版卡顿和掉帧现象比较严重，希望官方能及早出补丁进行修正。

文 阿鲁　美编 Juxi

S·RPG	失落次元			删需记忆卡
	ロストディメンション			1012MB
	Furyu	2014年8月7日	日版	1人
零售版：6782日元/下载版：6242日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

系统介绍

操作

键位	作用
方向键	移动光标
左摇杆	战斗时移动角色
右摇杆	战斗时移动视角
△	战斗中查看地图和敌我资料

键位	作用
○	确定
×	取消
□	自动对话
L/R	切换页面、角色
START	快进对话/开启菜单

角色能力界面

英文名	含义
Costume	特殊换装，大部分是日刊赠送或DLC
Weapon	装备武器
Gadget	装备防具
Appli	装备饰品
HP	角色的血量，为0时战斗不能
GP	角色的技能值，使用技能需消耗该数值

英文名	含义
SAN	角色的正气值，使用技能或受到伤害都会消耗，为0时角色暴走
STR	影响角色的物理攻击力
VIT	影响角色的防御力
PSY	影响角色的魔法攻击力
DEX	影响角色的命中率
AGI	影响角色的回避率
CRI	影响角色的会心一击率
MOV	影响角色的移动范围



任务

本作通过完成任务来推进剧情。每个任务都代表一个关卡，而任务则总共分为四大类，分别是主要任务、支线任务、角色任务和DLC任务。主要任务涉及到游戏的剧情和故事的推进，前四阶层中每阶层都有3个主要任务，完成后即可进入审判房间；支线任务虽然不涉及游戏剧情，不过大部分是穿插在主线任务中的，必须完成后才能解锁下一个主线任务；角色任务是当与同伴的信赖度较高时，到达第3和第4阶层后与同伴对话接受的任务，该任务的敌人等级与主角的当前等级持平，因此无法通过等级碾压的打法来应对；DLC任务就顾名思义了，除了预约特典赠送的外，其他需要付费下载。

技能（GIFT）

技能是本作的核心系统。在游戏中，角色升级或完成部分任务可获得技能点数，在据点选择SETUP→GIFT可进入技能开发和升级的界面。游戏中角色的技能均以技能树的形式呈现，这样一来就更好把握技能的走向，让如何培养角色变得一目了然。虽然每个角色的技能都相对独立，不过总体可以分为以下几类：

攻击技能：红色爆炸符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可对敌人造成大伤害或特殊效果。

辅助技能：黄色上升符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可为我方角色提升各种能力。

回复技能：绿色十字符号，需要在战斗中消耗GP和SAN值来使用，可回复我方角色的各项数值。



被动技能：蓝色人影符号，技能解锁后自动生效。

物质技能：带MATERIA字样的技能，除了需要前置技能达到指定等级外，还需要装备对应名称的致命物质才能真正解锁。一般解锁的情况下，战斗中有一定概率能使用这些技能，必须真正解锁后才能随时在战斗中使用，这类技能一般都很强大。

除了技能的种类外，每位角色的技能都分为三种属性，将同一属性的技能全部开启后可解锁右上角的特殊技能。

装备

本作的装备分为武器、防具、饰品和道具四大类，其中武器和防具只能在据点的GENERATOR中制造，所需消耗的能量点数（EN）可通过完成任务来获得；饰品和道具除了可通过消耗点数来制造，任务中可拾取的道具也有可能掉落。每到一个新的阶层，GENERATOR中可制造的装备就会更新，一般来说要第一时间在这里为成员更换武器。



对话

对话是游戏中非常重要的一环，不但涉及到信赖度的提升，还跟揭秘整个事件真相以及开启角色任务有关。在据点选择TALK可看到角色名旁的小框，共分为白色、蓝色和黄色三种，白色和蓝色均为普通对话，可以从中了解到性格各异的同伴们的一些故事。不过每当完成了推进剧情的任务后，白色小框会变成蓝色，玩家有两次机会与蓝色小框的同伴对话，可大幅提升与这名角色的信赖度，除此之外就只能通过同场战斗来小幅提升了。随着信赖度的提高，小框会变成黄色，与黄色小框的角色对话可触发角色专属剧情，他们会向主角提出一些疑问。当角色信赖度达到“Friend”等级时（可在VISION中查看），在到达第3阶层或第4阶层时与其对话可选择是否接受角色任务，完成角色任务后再与其对话可完成该角色的剧情，能力界面的角色头像旁会多出一个黄色小框作为标识。

异常状态

敌我受到特殊攻击后会陷入异常状态，本作的异常状态非常强力，即便是最终BOSS也有可能中招，下面就具体说说各种异常状态的效果。

图标	异常状态名	效果	解除方法
	毒	行动结束后受到伤害	使用道具或技能/3回合后自动解除
	麻痹	不能移动	使用道具或技能/3回合后自动解除
	睡眠	无法操作，受到攻击时必定为会心一击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	混乱	无法操作，不分敌我发动攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	封印	不能使用技能，部分敌人无法使用一些特殊攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	幻觉	无法操作，对己方发动攻击	使用道具或技能/3回合后自动解除
	スタン	不能行动	使用道具或技能/1回合后自动解除
	放心	不能行动且全能力大幅减少	使用道具或技能/1回合后自动解除
	动摇	SAN值消耗增加	使用道具或技能/3回合后自动解除
	暴走	STR、PSY增加，VIT、DEX减少，HP全回复，GP无限，不分敌我发动攻击，状态解除后SAN值全回复，该角色陷入放心状态	使用道具或技能/2回合后自动解除

TIPS

部分关卡的地面有闪光点，调查后就能获得TIPS资料，可在据点里按START键调出菜单，选择TIPS查看，除了这些获得的资料外，游戏教程的相关资料也能在TIPS中查看，下面列出游戏中所有TIPS的获得方法。

名称	获得方法
角色	
【研究报告书】ヒメノ1	完成角色任务“暴走する炎”后
【研究报告书】ヒメノ2	完成角色任务“暴走する炎”后
【研究报告书】トウヤ1	完成角色任务“并び立つ者”后
【研究报告书】トウヤ2	完成角色任务“并び立つ者”后
【研究报告书】マナ1	完成角色任务“辉ける场所”后
【研究报告书】マナ2	完成角色任务“辉ける场所”后
【研究报告书】ナギ1	完成角色任务“自分のための自分”后
【研究报告书】ナギ2	完成角色任务“自分のための自分”后
【研究报告书】ソウジロウ1	完成角色任务“信念と罪と”后
【研究报告书】ソウジロウ2	完成角色任务“信念と罪と”后
【研究报告书】ゼンジ1	完成角色任务“魂の轮郭”后
【研究报告书】ゼンジ2	完成角色任务“魂の轮郭”后
【研究报告书】マルコ1	完成角色任务“孤独”后
【研究报告书】マルコ2	完成角色任务“孤独”后
【研究报告书】ヨウコ1	完成角色任务“传える想い”后
【研究报告书】ヨウコ2	完成角色任务“传える想い”后
【研究报告书】アギト	完成角色任务“行云流水”后
【研究报告书】ジョ-ジ1	完成角色任务“禅 オブ ジャスティス”后
【研究报告书】ジョ-ジ2	完成角色任务“禅 オブ ジャスティス”后
【极秘】特别机密书类扱い	完成所有角色任务后
【研究者の记录】谜の生物	任务“疑心暗鬼”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】高フィ-ルドエネルギ-	任务“非情の塔”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】マテリアの意志	任务“绝望の槛”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】神の石	任务“终焉の间”中调查地面的闪光点
【研究者の记录】TOFの破弃	任务“到达”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ1	任务“记忆の差分・见知らぬ光景”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ2	任务“记忆の差分・ある疑念”中调查地面的闪光点
【マックの手纸】最爱の娘ケイトへ3	任务“记忆の差分・新たな罠”中调查地面的闪光点
【ジ・エンドの手记】1	任务“疑心暗鬼”中调查门内的闪光点（二周目以后）
【ジ・エンドの手记】2	“かりそめの绊”中调查门内的闪光点（二周目以后）
【ジ・エンドの手记】3	“灼热の罠”中调查门内的闪光点（二周目以后）
【ジ・エンドの手记】4	“迫り来る壁”中调查门内的闪光点（二周目以后）
世界	
【指令】SEALED指令书	初期持有
【GSN】军事重要施设でテロリスト火灾	初期持有
【GSN】超高层ビルでテロリスト火灾	初期持有
【GSN】东京都厅が爆破テロ	二周目初期持有
【GSN】国会议事堂が爆破テロ	二周目初期持有
【研究资料】过去の陨石记录	二周目初期持有
【フェイタルマテリア】File01	任务“总力战”中调查地面的闪光点
【フェイタルマテリア】File02	任务“到达”中调查地面的闪光点
【コアマテリア】File	任务“终焉の间”中调查地面的闪光点
【ピラ-】File	任务“到达”中调查地面的闪光点
教程	
移动と攻击	自动
SANと放心	自动
ギフト	自动
アイテム	自动
リファ-	自动
援护	自动
クリティカル	自动
暴走と动	自动
毒の效果	触发该异常状态
麻痹の效果	触发该异常状态
睡眠の效果	触发该异常状态
混乱の效果	触发该异常状态
封印の效果	触发该异常状态
スタンの效果	触发该异常状态
TIPS	自动
ト-ク	自动
キャラクタ-クエスト	触发角色任务
ギフトの习得と强化	自动
フェイタルマテリアの装备	自动
クエスト选择	自动
出击选择	自动
ヴィジョン	自动

存档

本作采用自动存档，完成任务、影响同伴投票、进入深度审视前、进入审判房间前后都会自动存档，几乎断绝了想在游戏中“投机取巧”的行为，好在游戏中没有特别需要用到S/L大法的地方。

审判系统

本作中的创意系统。游戏刚开始时，共有11人一起闯塔，不过每阶层都会出现三名叛徒候选，并且其中之一是真正的叛徒，玩家玩家需要找到这名叛徒并在该阶层最后的审判房间里将其处死，否则在面对最终BOSS时，队伍中的叛徒就会叛变，徒增战斗难度。游戏的所有战斗主角都必须出场，剩下的5名同伴可随意选择，完成战斗后主角的脑海中会出现同伴的话语，如果参战队员中有叛徒候选人，那么就会出现红色的话语，有几位叛徒候选人就会出现几句红色的话，这个可以在据点的VISION中查看具体信息。而玩家需要不断更换出战队员，从不同队员组合中的叛徒候补数量来推断出正确的叛徒候补，然后再通过深度审视来确认真正的叛徒。最后再通过语言来影响同伴的投票情况，最终在审判房间里处死叛徒。

审视（VISION）

这里可以查看与同伴的信赖度、战绩排名、投票预想结果以及审视履历。信赖度已在前文进行说明；战绩排名决定了各角色在审判房间里可投票的数量，排名前三的可以投两票，其余的都只能投一票，排名标准通过角色的活跃度来计算，多带队员出战并在战斗中做出各种动作就能累积活跃度；投票预想结果基本决定了在审判房间里的投票情况，不过每次战斗结束后，都会有同伴向主角询问谁是叛徒或某人是不是叛徒，玩家可以通过指定叛徒人选或肯定/否定某人对于叛徒人选的猜想来影响投票的情况；审视履历会给出最近10次战斗成员中出现叛徒候补数量的数据，以方便玩家推断出正确的叛徒候补。

深度审视

在推断出正确的叛徒候补后，选定角色头像后选择“ディープヴェジョン”指令，可消耗1VP进入该角色的内心深处，之后需要连续4次靠近该角色，后三次可通过声音的方向来判断角色的位置。如果不是叛徒，最后就会显示该角色的正常面貌，是真叛徒则会显示黑影，非常明显。VP点数只能通过完成主线任务获得，因此数量并不多，在确认正确的叛徒候补前不要随意使用。

审判房间（JUDGE）

每阶层完成所有主要任务后就会出现审判房间，进入房间后自动存档，因此一定要确保预想投票结果是已经判定出来的叛徒后再进入审判房间。前三阶层中，每层要牺牲一名同伴，第四阶层需要牺牲两名同伴。



致命物质

在审判房间中被灭杀的同伴会掉落名为“致命物质”（フェイタルマテリア）的道具。根据技能的开启情况，每名同伴可最多掉落三种致命物质，右上角的特殊技能开启后必定会掉落与其同名的致命物质。该道具可在技能选项中按△键进行装备，只有装备了致命物质，对应致命物质名称的物质技能才会彻底解锁，每名角色最多能装备2个致命物质。另外，致命物质记录了角色死亡前的技能数据，装备致命物质的角色可以使用原角色死亡前已经开启或升级过的技能。



多周目

读取通关存档可从头开始游戏，初始教程消失，所有系统均在初期开放，每阶层会出现的叛徒也会发生变化。继承前一周目的要素仅为技能点数，不过仅凭这一项也足够玩家横行战场了。部分任务需要二周目才会出现，全角色信赖度最少也要二周目才能达成，因此多周目是很有必要的，之前游戏中已经看过的对话或剧情可按START键快进。

战斗系统

本作的战斗系统与传统S·RPG区别并不大，不过也夹杂了一些比较特殊的要素，下面一一进行说明。



移动&攻击

玩家需要操控角色在一个圆形的范围内移动。进入普通攻击的攻击范围后，敌人身上会显示蓝色，如果敌人头上显示COUNTER字样代表会进行反击。发动攻击后，目标头上会显示百分比数值，这代表本次攻击的命中率。



反击

一般情况下，只要在目标的普通攻击范围内，受到攻击的单位都会发动反击，几种特殊情况无法发动反击：1.受到的攻击类型为范围攻击；2.目标的攻击带有对方无法反击的效果；3.被攻击目标战斗不能。

背击

站在目标身后发动攻击可触发背击效果，背击时命中率和会心一击率提升，因此在条件允许的情况下，请尽可能使用背击攻击敌人。

SAN值&放心

SAN值是本作的特色系统之一，使用技能或受到攻击时都会消耗SAN值，每次使用“待机”指令可回复5点，我方角色的SAN值一旦为0，该角色就会暴走，两个回合后自动陷入放心状态，而敌方角色的SAN值为0后直接进入放心状态。处于放心状态下的单位不但无法行动，且全能力大幅降低，受到攻击时非常危险。



暴走&动摇

我方角色的SAN值为0后就会暴走，暴走后的角色HP全回复，自身加攻减防且暴走期间使用技能不消耗GP，但会不分敌我发动攻击。暴走状态会持续两回合，之后角色进入无防备的放心状态。虽然有着无法控制和事后弱化的缺点，但暴走状态大幅提升的攻击力是用来对付强敌的杀手锏，而且暴走的角色会优先攻击自己附近的目标。在己方回合时，行动过后进入暴走状态的话，该角色还会额外行动一次，合理运用可一回合行动两次不说，还能给敌方目标造成大量伤害，用来清理剩余数量不多的大型机甲时非常好用。

当我方有成员暴走时，其他角色有一定几率陷入动摇状态，此时所有技能消耗的SAN值增加，算是个非常不利的状态，因此一般都在战斗接近尾声时再选择故意让己方成员暴走。



再动

リファ-指令，可消耗10点SAN值让自身范围内已经行动过的角色再次恢复行动能力。恢复行动能力的角色无法使用リファ-指令，不过同一角色可以多次被恢复行动能力。

援护攻击

我方任意角色发动攻击后，其他普通攻击范围覆盖敌人的我方角色都会发动援护攻击击杀目标，因此在移动时要尽量让自己的攻击范围覆盖到更多的敌人，这样一来在其他角色发动攻击时就能形成多次援护攻击，一次性将敌人打倒，这在对付大型机甲和最终BOSS时尤其好用。比较好的运用方法是全员站在敌人身后并都处于攻击范围内，然后主力进攻角色发动攻击，利用援护攻击重创敌人，然后其他角色对主攻角色使用再动指令继续进攻。当然敌方也适用援护攻击的规则，尽量保证己方回合结束时不深入敌群，否则会死得很惨。

会心一击

本作中的会心一击非常强力，效果是无视对方防御造成伤害，这在对付后期关卡中防御力很高的大型机甲和最终BOSS时非常有用。会心一击率除了可通过装备饰品来提升外，还能在战斗中通过辅助技能以及背击来提升发动几率。

出击准备

在据点进入GATE可选择任务关卡，点击关卡后可确认地图、敌我位置等信息，“ユニット配置”可选择我方出战角色，必须选择5名同伴出场；“クエスト详细”可查看任务胜利、失败条件、过关报酬等信息，过关报酬中的道具里，带“S RANK”标志的表示需要关卡达成S评价后才能获得，其余道具只要过关即可获得，每个关卡的道具报酬每周目只能获得一次；“エネミ-情报”里可查看敌方情报。







流程攻略

第1阶层 崩坏した市街



主人公醒来后发现自己身处战场，仔细回想后意识到自己身为S.E.A.L.E.D的一员，已经来到了高塔的入口附近，不过却被一群敌人拦住了去路，一场战斗自然无法避免。这次战斗是系统教学，熟练掌握各项操作后即可轻而易举灭杀敌人。之后跟同伴一起进入据点，与剩下的S.E.A.L.E.D队员会合，不过此时幕后黑手出现，这个自称终结者（ジ・エンド）的家伙告知众人他们只有13天的时间前往塔顶杀掉自己，否则他就会毁灭地球。不过他也明确地告诉众人，他们之中有叛徒，必须在登塔的途中将其找出来。之后在据点休整，与同伴们对话可以了解到他们的特殊能力，前两次对话的同伴可增加信赖度。“SET UP”里可更换装备、升级技能等。完成主要任务“疑心暗鬼”后返回据点时开启“GENERATOR”，可在这里购买和贩卖装备，对话中新增的黄色小框代表特别对话，选择后与该同伴对话时会出现选项。完成主要任务“强敌”后开启“JUDGE”，进入此处触发剧情，之后需要玩家选出叛徒，由于ジョージ一开始的行动太过激，本次审判的最终结果必定是他，同伴被消灭后会掉落“致命物质”。



找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○○	○○●●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为0，则组二2人全为○，剩下的全为●。

若叛徒数量为1，则组二2人中有一个为●，然后用组一4人+之前组二2人中的其中1人来判断其中的叛徒。

若叛徒数量为2，则组二2人全为●。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○●	○○○●●

用组一4人+组二1人，若叛徒数量为0，则可判断出组一剩下的人为叛徒，然后用4+1或3+2的方法来判断组二的叛徒。

若叛徒数量为1，则组一4人不变，组二更换成员继续测试，直到测验结果出现0或2的叛徒数量，若为0可判断出组一剩下的人为叛徒且组二出战的成员不为叛徒，接下来用4+1或3+2的方法来判断组二的叛徒。

若为2则可判断组二出战成员为叛徒，然后通过组二换成员的方式找出第二个叛徒，之后再用组二3人+组一2人以及组二4人+组一1人的方式找出组一的叛徒。

主要任务

邂逅

难度	★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

初期剧情后自动触发的战斗，我方可登场6人，敌人则只有4人。由于这场战斗是用来给玩家熟悉系统所用，不但全程有解说，战斗难度也非常低，只需要注意地图左侧的两只イレクス靠得很近，要当心对方回合使用的援护攻击。

疑心暗鬼

难度	★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关



战法要点

敌人的兵力依旧低于我方，不过为了不被对方的援护攻击集火，建议不要冲得太快。地面的闪光点调查后可获得TIPS，可在据点时开启主菜单，进入TIPS界面里查看详情。全员移动到闪光点附近刚好可以避开敌人的第一波攻击，之后先手灭掉敌方的“贫血”单位就能安全过关了。

强敌

难度	★★
开启条件	完成“疑心暗鬼”后
胜利条件	讨伐アルバリス
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

这个任务的主要目标是地图中央的アルバリス，不过一开始它不会主动进攻，可尽快将其周围的杂兵引诱到小巷中干掉，之后在5人的围攻下，解决アルバリス也就是一回合的事，剩下的一人去拿地图左下方的道具。

支线任务

据点周边の制压

难度	★
开启条件	完成“邂逅”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

开场我方被敌人前后夹击，比较稳妥的方法是全员集中朝其中一个方向突破，解决掉这个方向的敌人后再对付背后的追兵。虽然敌方的数量和我方人数持平，但等级都只有5级，如果之前通过完成其他任务提升过等级的话，可以分兵让前后两个方向形成3对3的局面，优先解决掉血量较少的イレクス后战斗就没有危险了。本任务地图上有两个道具记得派人回收。

未知のメカニズム

难度	★
开启条件	完成“疑心暗鬼”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

6个敌人全部集中在地图中央，虽然不会主动出击，但如果在己方回合不大幅削减他们的数量的话，轮到对方行动时很可能被一轮援护攻击打残。建议带上学会了范围攻击技能的角色参战（例如ヒメノ的“バーンバースト”），一招可将大部分敌人打成残血，剩下的同伴就可以上来收人头了。中央的机关调查后可开启左侧放置有道具的大门，不过アギト的移动能力可以直接穿越大门，可派他出场去拾取道具。



敌战力の调查

难度	★★
开启条件	完成“强敌”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

敌人数量较多，不过均分在三个区域，并且每个区域都有门进行阻隔，我方群起攻之没有任何难度。可以派遣攻击距离较远的成员参战，站在敌群中方便进行援护攻击。

记忆の差分・见知らぬ光景

难度	★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

敌人只有两架アルバリス，三人小队的背部攻击加上援护攻击，在二周目继承了技能点的情况下，用大威力技能一回合内解决战斗不是难事。

角色任务

辉ける场所

难度	★★★★
开启条件	マナ信赖度高时（第3阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或マナ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

战法要点

敌人的平均等级与主角等级持平，不过一开始要面对的敌兵数量并不多，可以全灭后再开门，守住巷道口等里面的敌人自投罗网。



传える想い

难度	★★★★
开启条件	ヨウコ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ヨウコ战斗不能
S评价条件	6回合内过关

战法要点

本关的地形是较窄的巷道，敌人比较分散，全员一起行动可轻松碾压沿途的杂兵，注意别挡路就行。最深处有一个会每回合召唤杂兵的ラダル，威胁不大。

禅 オブ ジャスティス

难度	★★★★
开启条件	ジョ-ジ信赖度高时（二周目且第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ジョ-ジ战斗不能
S评价条件	3回合内过关

战法要点

没啥难点的关卡，第一回合原地不动给自己附加各种有利状态，从第二回合开始上下两支小分队按部就班地消灭杂兵，之后部队集合围攻右下方的ドルム。



DLC任务

崩坏の序章① 尖兵との遭遇

难度	★
开启条件	预约特典
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

非常简单的一关，敌人数量少且S评价所需回合数非常充足，可视为送钱、送经验和送道具的奖励关卡。



冥府からの使者① 手荒い欢迎

难度	★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

开场我方全员处于被敌人包围的不利状态，一定不能分散兵力各自作战，否则会被不断聚拢的敌人利用援护攻击打成筛子。建议选择往地图右下突围顺便拿掉场景道具，之后可以守在路口等敌人聚团后再用大范围技能灭杀。

因果の暴走① 狭路の决死行

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

该任务包里的任务等级都非常高，需要将游戏进行到终盘时再返回挑战。本战敌人平均等级达到40级，虽然都是些初级兵种，但也要保证己方等级不能太低，否则命中率会处于较低水准。不过本关在地势上我方占优，小巷子是聚团秒敌的最佳场所，逐步推进即可轻松过关，注意别挡路就好。

第2阶层 原初の记忆

进入该阶层后“GENERATOR”更新商品，有多余的能量点数可在此为队员更换装备。之前在审判房间获得的“致命物质”可以在升级技能时装备在同伴身上了。完成“非情の塔”后开启“VISION”系统，玩家可在此判断叛徒候选以及查看本阶层的预计投票情况，消耗VP点数可深入某成员的内心深处，以此来判断其是否为真叛徒。今后每次完成任务后，同伴会询问玩家谁是叛徒，投票结果会根据玩家的选择发生变化。完成任务“总力战”后开启本层的审判房间，再次牺牲一名同伴后进入下一阶层。



找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○○	○○●●●

判断方法同第一阶层。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○●	○○○●●

判断方法同第一阶层，只是两组队员相加不会出现叛徒数量为0的情况。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○●●	○○○○●

用组一4人+组二1人，当叛徒数量为3时可判断组二的角色为叛徒，之后再用组一2人+组二3人以及组一1人+组二4人的方式找出组一的叛徒。

若首次判断的情况为○○○○○，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●●●	○○○○○

用组一1人+组二4人的方式来找叛徒。

主要任务

非情の塔

难度	★★★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

敌人的位置比较分散，安全起见可以所有队员统一朝一个方向行动，不过想拿S评价就必须兵分两路，且需要以较快的速度往前冲，利用反击来削减敌人的体力。场地里的道具可让无视地形高度的ナギ去拾取，另外部分关卡场景的地面有闪光点，调查后可以获得能在TIPS里查看的信息。

かりそめの绊

难度	★★★
开启条件	完成“非情の塔”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

本关中，我方两组队员的位置相隔较远，好在敌人的实力较弱，优先清理掉远程攻击单位可大幅抑制敌人的援护攻击。再动指令在本关中可以活用起来，尽量派出远距离攻击成员，利用援护攻击快速歼灭敌人。

总力战

难度	★★★★
开启条件	完成“かりそめの绊”及“淘汰された文明の遺迹”或“防卫ライン”后
胜利条件	讨伐ドルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

本关难度较大，需要在空旷的场地面对敌方的大量部队，其中还有大型机甲ドルム，这家伙的普通攻击为扇形范围全体攻击，蓄力后下回合能使用直线范围的大威力攻击，要让1～2名血量较多的队员去充当肉盾。开场后全员退回柱子后面，敌方靠前的杂兵和ドルム会主动前进，第二回合将靠近的杂兵清理掉，肉盾成员站中央位置，第三回合围攻ドルム。

支线任务

淘汰された文明の遺迹

难度	★★★
开启条件	完成“非情の塔”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

开场我方1～3号位的成员处于被包围的境地，建议让可无视地形移动的ナギ和アギト在这个位置，高回避的アギト负责吸引火力，另一人可配置ソウジロウ专职负责治疗。地图上方的成员可优先选择会群攻技能的角色，快速清理杂兵节约回合数。

防卫ライン

难度	★★★
开启条件	完成“かりそめの绊”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

这张地图的敌人呈包夹之势，不过几波兵之间距离不算近，可以第一回合清掉最近的2只フォルト・デオ后在此处待机，等敌人主动靠近，之后就能用范围攻击重创对方。

密林の宫殿

难度	★★★★
开启条件	完成“总力战”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

选择全员统一行动的话，过关非常轻松，不过想要获得S评价就必须分兵作战。将アギト放在一号位，战斗开始后第一时间开启右侧的门，然后再派2～3人快速秒掉アルバリス，剩下的敌人基本就对我方构不成威胁了，建议提升等级并学会高威力的技能后再挑战本关。



记忆の差分・ある疑念

难度 ★★★★
开启条件 二周目后
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 4回合内过关

战法要点

开场全员上高台清理上方的杂兵，下方的枪手密集度很高且会朝着楼梯处前进，可在高台等敌人接近楼梯处时再全体下到低谷，使用范围攻击技能杀敌。



角色任务

并び立つ者

难度 ★★★★
开启条件 トウヤ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭，ショウ或トウヤ战斗不能
S评价条件 4回合内过关

战法要点

开场トウヤ与大部队分离，不过其所在的小空间里只有两个敌人，移动力和攻击范围都比较低，先手远程攻击并且绕绕圈子不给对方援护攻击的机会，单挑这两个家伙还是没问题的，门外大部队按正常方式推进即可。

自分のための自分

难度 ★★★★
开启条件 ナギ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭，ショウ或ナギ战斗不能
S评价条件 5回合内过关

战法要点

主角和ナギ且战且退，只要将附近的两只ソレルス解决掉即可，其余队员快速清理掉人型杂兵后，迅速朝桥上走，与主角和ナギ夹击桥上的ドルム。需要注意，ドルム蓄力后，下回合会使用直线范围的大威力攻击，要让血多的队员去扛下来。

信念と罪と

难度 ★★★★
开启条件 ソウジロウ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭，ショウ或ソウジロウ战斗不能
S评价条件 3回合内过关

战法要点

这场战斗不需要分兵，利用好沿途的火药桶可以较轻松地解决敌人。アギト的高移动力和无视地形的能力可用来拾取道具，在不被围攻的情况下还可以故意让其陷入暴走状态来清理杂兵。

行云流水

难度 ★★★★
开启条件 アギト信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭，ショウ或アギト战斗不能
S评价条件 3回合内过关

战法要点

虽然我方部队比较分散，但敌人中并没有大型兵器，还有不少是攻击距离较短的人型杂兵，对付起来非常轻松。



DLC任务

崩坏の序章② 桥梁の挟击

难度 ★★★
开启条件 预约特典
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 3回合内过关

战法要点

开局我方全员被困在桥中央，敌人则散布在左右两侧形成包夹之势，好在敌人之间距离较远，只要不是冲得太快就不用担心被对方援护攻击，3个回合足够清场了。

冥府からの使者② 分断

难度 ★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

开场我方队员比较分散，全员可朝着地图右上方向移动，沿途顺便清理拦路的敌人。等全员会合后再分兵对付下方和左侧不断来袭的敌兵。由于敌人不会爬梯子，因此己方队员可以在梯子附近作战，感觉不敌就立即上高台。



因果の暴走② 据点讨伐作战

难度 ★★★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

本关敌人站位比较密集，开场可让肉盾上高台吸引敌人聚团，之后用范围技能可轻松干掉大部分敌人。



第3阶层 机关部

从这一阶层开始，与同伴的信赖度较高时，与其对话（黄色小框）可接受角色任务，这类任务中敌人的等级与主角相同，无法通过等级碾压来应对，其中主角和对应该任务的同伴都必须出战，任务则一般出现在之前的阶层里，想完成全任务就要从现在开始着手培养与同伴的信赖度了。流程依旧是不断清任务直到审判房间的出现，找到真叛徒之后，可通过完成任务后指引同伴的方法来增加指定角色的预想投票数。



找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○○	○○●●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为0，则组二剩下的成员全为叛徒。

若叛徒数量为1则组二换人继续测试，结果依旧为1，则剩下的那名成员为叛徒。

结果为2则当前出战两名成员为叛徒，剩下的一人可用组一2人+组二3人来找，组二的其中两人换上已知的叛徒。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○●	○○○●●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为1，则组二剩下的成员全为叛徒。

若叛徒数量为2则组二换人继续测试，结果依旧为2，则剩下的那名成员为好人。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●●	○○○○●

用组一3人+组二2人，若叛徒数量为2，则组二出战成员为好人。

若叛徒数量为3，则组二未出战成员为好人。

以上两种情况都可以通过更换组二出战成员来找出其中的叛徒，之后再用组一1人+组二4人的方式来找出组一的叛徒。

主要任务

灼热の罠

难度	★★★★
开启条件	初期
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

本关的敌人只有一个种类，且攻击范围很小，利用远程牵制和范围技能可以轻松无伤过关，场地中央的道具可让アキト去拿。



突破

难度	★★★★★
开启条件	完成“机械化区画の探索”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

敌人数量较多且有两架アルバリス在场，建议将队伍分成两支从左右两侧突进，不但可以有效地避免被包围，更是可以将两架アルバリス分别引诱至左右两侧各个击破。

绝望の槛

难度	★★★★★
开启条件	完成“警报”后
胜利条件	讨伐2架テルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

由于目标敌人离我方部队很近，想快速过关就集中攻击2只テルム。散布在场景各处的核心各有作用，初始点的ヴェ-ブ・コア可以优先解决掉，地图下方的インパルス・コア会发射贯穿整个场景的直线激光，躲开其攻击范围即可；地图上方的アラ-ト・コア会召唤杂兵，不过距离太远也对我们构不成威胁。

支线任务

机械化区画の探索

难度	★★★★★
开启条件	完成“灼热の罠”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

开场第一时间用远程武器解决掉左右两侧的杂兵，然后全员固守在楼梯下方，等敌人自己从楼梯上走下来，待它们集中到一起后用范围技能秒掉枪手，最后剩下的ドルム也就仅仅是血多而已，用援护攻击轻松解决。

警报

难度	★★★★★
开启条件	完成“突破”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

本关初始敌人数量并不多，不过每回合ラダル都会召唤一只イレクス・デオ作为增员，因此是必须第一时间解决的目标。地图中央的控制器自然是让能穿越障碍的アキト去开启。只要在第二回合干掉两只以上ラダル，接下来的压力会降低不少。

分かたれた力

难度	★★★★★★
开启条件	完成“绝望の槛”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

如果ソウジロウ学会了范围回复技的话，本关可以让其出场，开场所有成员与对面的敌人单挑，然后给集合的队员使用范围回复技，接下来就可以轻松应付剩下的敌人了。如果不带ソウジロウ出场也可以考虑用道具回复。



记忆の差分 新たな罠

难度	★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	讨伐3架ドルム
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

会发射激光的インパルス・コア位于地图下方，战斗开始后要第一时间将队伍移动到其攻击范围之外。3架ドルム分散在各个方位，建议将队伍分成两支小队，分别前往地图右上和右下消灭2架ドルム，然后再集体往左走，干掉最后一架ドルム。

角色任务

暴走する炎

难度	★★★★
开启条件	ヒメノ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ヒメノ战斗不能
S评价条件	3回合内过关

战法要点

开局ヒメノ一人被敌方包围，优先让她往大部队方向移动，大部队则第一时间消灭平台处的敌人，等第二回合再全员反攻回去即可轻松过关。

魂の轮郭

难度	★★★★
开启条件	ゼンジ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或ゼンジ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

战法要点

敌人只有区区4个单位，而且其中一架大型机甲一开始就能被我方第一时间围杀，因此本关难度相对较低。下方大型机甲周围有炸药桶，站位时要尽量远离。

孤独

难度	★★★★
开启条件	マルコ信赖度高时（第4阶层后开放）
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭，ショウ或マルコ战斗不能
S评价条件	4回合内过关

战法要点

难度较高的一关，开局マルコ处于封闭空间，并且还要面对两名敌人虎视眈眈的夹攻。第一回合让マルコ往地图右侧移动，并使用技能“外れろ！”来抵御攻击，再从队员中抽出一名移动力高的人（如ナギ）去地图左上开门，其余队员沿路清除敌，待マルコ与大部队会合后就没有危险了。

DLC任务

冥府からの使者③ 炎狱

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

难度较高的一关，两拨队员被分开的距离较远，如果队伍中有ナギ和アギト这两名无视地形的队员在的话，可以放置在1～3号位，开场后直接穿越护栏与另外三名队员会合；或者将拥有范围技能的队员配置在4～6号位，开场就往右下方前进，待敌人聚团后用范围技能清场。

因果の暴走③ 灼热の警戒区域

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

比较常规的战场，依旧选择双线包夹战术，由于路比较窄，敌人经常会堵住自己人的路口，此时自然毫不犹豫用范围技能清场，最后全员围攻大型机甲结束战斗。

第4阶层 文明の记忆

流程到了这里已经没有新系统出现了，大部分成员的角色任务都会在本阶层开启，信赖度不够就多刷刷。另外，本阶层在审判房间里需要牺牲两名同伴。

找叛徒的方法

假设○为好人，●为叛徒：

若首次判断的情况为○○●●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○○	○○●●●

用组一1人+组二4人，出现的叛徒数量只会为2人或3人，依次让组二不同的4人组合出场，最多会有5种组合。

当两个不同组合中出现叛徒为3人时，对比这两个组合，组合中均有出场的成员为叛徒。

当三个不同组合中出现叛徒为2人时，对比这三个组合，组合中均有出场的成员为好人，剩下的人为叛徒。

若首次判断的情况为○○○○●，那就能得出以下结论：

组一	组二
●●	○○○○●

用组一2人+组二3人，若叛徒数量为2，则组二出场成员均为好人，之后用已知的其中两名好人+未知的其中一人在次形成组合，观察叛徒数量是否发生变化，若没有变化则剩下的那人就是叛徒。

若叛徒数量为3，则未出场的成员为好人，之后依旧用两名好人+未知的其中一人形成的组合来测试。

若首次判断的情况为○○○●●，那就能得出以下结论：

组一	组二
○●	○○○●●

用组一2人+组二3人，如果组合出了○○●●●或○○○○●，就按前面两种方法来进行判断。

如果两次组合出的结果为○○○●●（两次组合要让所有成员都出场，例如第一次派遣1～3号成员，第二次派遣3～5号成员），对比这两个组合，组合中均有出场的成员为好人。之后将好人排除在外，剩下的4名成员与组一进行3+2的组合。

若叛徒数为1，则未出场的成员为叛徒。

若叛徒数为3，则出场的成员为叛徒。

再用组一1人+组二4人的方法，就能马上辨别出组一的叛徒。

主要任务

生きている遗迹

难度	★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

5、6号位的队员被暂时孤立在地图右上，不过短时间内会遭遇的敌人数量并不多，使用远程攻击对付敌人会很安全。大部队这边则先让アギト踩地图中央下方的机关开门（需角色待机后才能触发机关开门），之后其余队员从右侧前进，这样可以有效提升过关时间。

迫り来る壁

难度	★★★★★★
开启条件	完成“巨石の试练”后
胜利条件	讨伐2架インペトス
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

想拿S评价就必须两支小队分别歼灭地图上方和下方的敌人。由于目标敌人是インペトス，因此困在门里的敌人就不用刻意放出来了，门内的道具可以让アギト去拿。

终焉の间

难度	★★★★★★
开启条件	完成“遗迹の守护者たち”后
胜利条件	讨伐グランデ
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

这一关我方部队非常分散，首先要做的就是集结部队。1、5、6号位队员往地图左上集结并踩机关开门，剩下的队员则在地图右下集结并开门，之后再一起往门内移动集火グランデ。



支线任务

巨石の试练

难度	★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

除地图左侧血量较多的グラーヴ有点威胁外，其余单位都不值一提，ディルプト会自爆，控制好己方队员与它们的距离，或者让回避高的成员上前引诱其自爆。场景中的道具拾取后会附加随机异常状态，记得及时解除。



遗迹の守护者たち

难度	★★★★★★
开启条件	完成“迫り来る壁”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

敌人站位比较分散，可以将队伍分成两支小队从左右包抄。会召唤杂兵的ラダル・デュクス和会自爆的ディルプト，靠近后要优先解决，最后再让两拨部队夹击下方的テルム・ムルタ轻松过关。

据点夺还

难度	★★★★★★★
开启条件	完成“终焉の间”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

本关我方位置比较分散，要第一时间集结兵力。3～5号位往中央位置移动，然后再往左上移动开门与6号位队员会合，1号位可以配置アギト，能无视门的阻碍第一时间与2号位队员会合杀敌。

记忆の差分・确信

难度	★★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

刚开始所有敌人都被封在门里，第一回合可以站位和加状态，上下方各配置一名会范围攻击技能的成员，开门后第一时间使用范围攻击灭杀门里聚团的敌人就没难度了。



DLC任务

冥府からの使者④ 爆炎を越えて

难度	★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

这关的敌人全都是会使用自爆的ディルプト，可让回避高或拥有回避类技能的成员冲到敌群去吸引火力，场景道具则派移动能力强的角色尽快拿掉，以防敌人全员自爆后直接过关。



因果の暴走④ 巨人の咆哮

难度	★★★★★★★
开启条件	付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	3回合内过关

战法要点

虽然敌人有3只皮糙肉厚的大家伙，不过距离我方队员很近，开场就能全员攻击敌人背部，让主角使用技能“デイドリーム”后更是可额外多出一个回合来进攻，敌人根本没有行动的机会。

第5阶层 次元の狭间

这一阶层的队员就完全固定下来了，鉴于队员的个人实力都较强，再配合后期的技能，基本不会出现卡关的情况。

主要任务

到达

难度	★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

敌人数量较多但位置比较分散，开场第一时间解决掉离两只小队较近的大型机甲，然后消灭地图下方的敌人顺便拿掉道具，最后解决掉地图上方尾随而至的杂兵。

Lost Dimension

难度	★★★★★★★
开启条件	完成“到达”、“最终防卫ライン”后（队伍中有叛徒时）
胜利条件	讨伐ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

战法要点

开场后队伍中的叛徒会出现并与玩家战斗，将其干掉后触发剧情，之后才是与ジ・エンド的正式对决，需要注意的是之前行动过的角色在对阵ジ・エンド时是不会恢复行动力的。ジ・エンド会召唤三个影子，影子的攻击范围较大且攻击力高，被援护攻击很容易挂掉，可以找血量较多的角色去扛，也可以让アギト使用技能“トリックサポ–ト”后去吸引攻击，熬到己方行动后就可以采用包夹战术一次性将ジ・エンド打倒。

荣华と虚无と

难度	★★★★★★★
开启条件	完成“到达”、“最终防卫ライン”后（队伍中没有叛徒时）
胜利条件	讨伐ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

战法要点

和关卡Lost Dimension的区别在于直接与ジ・エンド战斗，少了清理叛徒的环节，难度自然更低，直接围起来秒掉就是了。

因果への啼哭

难度	★★★★★★★★
开启条件	完成“到达”、“最终防卫ライン”后（全员信赖度最高时）
胜利条件	讨伐暴走ジ・エンド
败北条件	我方全灭
S评价条件	–

战法要点

真结局的最终关。暴走ジ・エンド的等级虽然只有40级，但各项能力都很高，援护攻击尽可能地打背部，并且尽可能地提升全员的会心一击率，否则很难打出理想的伤害。如果觉得一回合不容易将BOSS拿下，那么可以使用主角的技能“デイドリ–ム”，这样我方就可以连续行动两个回合，干掉BOSS就不是难事了。



支线任务

最终防卫ライン

难度	★★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	4回合内过关

战法要点

需要开启的大门将地图隔成了左右两块区域，右侧区域的杂兵不值一提，左侧区域有三只アルバリス・フィニス，不过只要不同时面对2只以上的围攻就不惧威胁性，如果队伍中有アギト且学会了技能“フレンドコ–ル”的话，可以利用无视地形的移动前往其中一只アルバリス・フィニス的背后，并将所有队员传送到自己身边，轻松实现秒杀。





因果の螺旋

难度	★★★★★★★★
开启条件	初始
胜利条件	讨伐ベルグランデ
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

如果队伍中保留了アギト，那这一关就非常简单，直接让其移动到ベルグランデ后使用技能“フレンドコ–ル”，然后其他队员2～3次强攻就能将目标敌人打倒，实现一回合结束战斗，可利用此方法不断完成这个任务刷能量点刷经验。如果按正常路线打就得绕个大圈子，并且途中有不少敌人拦路，行进时要算好与敌人的距离。

可能性の怪物

难度	★★★★★★★★
开启条件	完成“最终防卫ライン”后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	5回合内过关

战法要点

本关没有捷径可走，途中杂兵的位置比较集中，用范围技能可快速解决，剩余的三架大型机甲依旧用围杀的方法来对付。

记忆の差分・更新

难度	★★★★★★★★
开启条件	二周目后
胜利条件	敌全灭
败北条件	我方全灭
S评价条件	2回合内过关

战法要点

敌人数量虽然很多，不过位置都非常集中，几次大范围技能下来就能清屏，最后剩下的一架大型机甲就算能力再强也翻不起半点浪花，第二回合围攻秒掉即可。

DLC任务

冥府からの使者⑤ 冥府からの使者

难度 ★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“冥府からの使者”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

本关的敌人都是射程较远的兵种，因此在移动时要算好对方的攻击范围，不要冲到多名敌人的射程内被援护攻击打残，优先消灭HP较少的イレクス·デュクス。

因果の暴走⑤ 因果の暴走

难度 ★★★★★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“因果の暴走”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 3回合内过关

战法要点

难度很高的一关，敌人为4只50级的ベルグランデ，攻高防厚不说还堵路口，严重阻碍了我方队员的集合。如果アギト在的话可以使用技能“フレンドコール”瞬间集合队员，否则就只能靠主角的技能“デイドリーム”来获得额外的回合，其余队员暂时放弃攻击面前的敌人，第一时间集合到主角所在路口消灭该处敌人，等下回合敌人集中后再移动到它们背后一口气干掉。



DLC章节 The beginning of THE END

该DLC和其他DLC关卡不同，独自构成一个章节，每通过一个阶层后更新一关，地图都是之前关卡中没有出现过的，并且每关都有关于事件真相的相关剧情。

Ⅰ 预兆

难度 ★★★
开启条件 付费下载追加任务包“The beginning of THE END”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 6回合内过关

战法要点

S评价给的回合数非常充裕，两支小队从左右两侧推进，最后在高台包夹剩余的敌人即可轻松过关。

Ⅱ 断片

难度 ★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“The beginning of THE END”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点



让队伍中无视地形移动的队员先解决掉身后的敌人，剩下的队员全部往高台移动，形成包围圈后等左右两侧的敌人自动靠近后用援护攻击秒杀。



Ⅲ 干涉

难度 ★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“The beginning of THE END”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

本关比较麻烦的是几个核心，其中初始就被我方围着的黄色核心要第一时间解决掉，否则它会攻击自身范围周边的所有玩家，如果没有攻击目标则会使用防御技能，两回合内无法对其造成伤害。其次要解决的是地图下方的绿色核心，否则每两回合它就会召唤两个杂兵加入战斗。地图上方的紫色核心会发动全体攻击，不过伤害不算高，觉得分兵不保险的话可以留到最后处理。



Ⅳ 魔石

难度 ★★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“The beginning of THE END”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

左右两侧的队伍分别朝开门的机关处前进，一般来说第三回合就能触发机关开启四周的大门，之后第一时间围杀中央的グランデ。由于四周大门的开启，左右两侧追击玩家的敌人在下回合会自动朝地图中央移动，原地等他们自投罗网。

Ⅴ 接触

难度 ★★★★★★★
开启条件 付费下载追加任务包“The beginning of THE END”
胜利条件 敌全灭
败北条件 我方全灭
S评价条件 5回合内过关

战法要点

比较难的一关，敌人数量是我方的两倍且从四个方向围攻，必须第一时间突围。四个方向都是两个近战兵种加一个大型机甲的组合，如果队伍中有两名强力范围攻击的角色可以兵分两路分别从两个方向突围，否则就全员集中行动比较保险。之后就比较简单了，等敌人往地图中央移动，聚团后用范围技能收拾。

奖杯攻略

奖杯总数	36	铜杯	16	银杯	15	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	25小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的白金难度很低，大部分奖杯在一周目的正常流程里就能拿到，小部分奖杯需要多周目才能拿到，比较麻烦的是全员角色剧情和全任务的奖杯，由于全任务包含了三个结局的最终关，因此至少需要三周目才能拿到，而全角色剧情又受每阶层随机一名叛徒所影响，运气不好时，多周目会遇到还未完成剧情的角色在前三阶层里成为了叛徒的情况，那么就必须在无叛徒通关和故意让叛徒留在队伍里完成角色剧情之间二择，这样一来就有可能需要更多周目的游戏才能白金。好在多周目游戏时通关速度很快，只是每阶层找叛徒需要花费些时间而已。

オール・コンプリ-ト　白金
取得条件：获得其余所有奖杯

强いられた投票　铜杯
取得条件：通过第1阶层

淘汰された文明の记忆　铜杯
取得条件：通过第2阶层

仄暗き铁の空洞　铜杯
取得条件：通过第3阶层

灭びを忘れた陵墓　银杯
取得条件：通过第4阶层

世界の狭间にある矛盾　银杯
取得条件：通过最终阶层

ヒメノとの绊　银杯
取得条件：完成ヒメノ的角色剧情。

トウヤとの绊　银杯
取得条件：完成トウヤ的角色剧情。

マナとの绊　银杯
取得条件：完成マナ的角色剧情

ナギとの绊　银杯
取得条件：完成ナギ的角色剧情

ソウジロウとの绊　银杯
取得条件：完成ソウジロウ的角色剧情

ゼンジとの绊　银杯
取得条件：完成ゼンジ的角色剧情

マルコとの绊　银杯
取得条件：完成マルコ的角色剧情

ヨウコとの绊　银杯
取得条件：完成ヨウコ的角色剧情

アギトとの绊　银杯
取得条件：完成アギト的角色剧情

ジョ-ジとの绊　银杯
取得条件：完成ジョ-ジ的角色剧情

选ばれた可能性　金杯
取得条件：观看真结局
奖杯说明：最终关卡为“因果への啼哭”时过关即可。

すべてを见通す眼　银杯
取得条件：队伍中没有叛徒的情况下通关

真なる力の打倒　金杯
取得条件：打倒继承了真正力量的シ・エンド
奖杯说明：最终关卡为“因果への啼哭”时过关即可。

战いの始まり　铜杯
取得条件：首次完成任务

任务完遂　金杯
取得条件：完成所有任务
奖杯说明：这里的所有任务只包含攻略中列出的全主要任务和全支线任务，需多周目才能达成。

开放された力　铜杯
取得条件：解锁一个技能

完全なる觉醒　银杯
取得条件：解锁任意角色的全部技能

力を合わせて　铜杯
取得条件：利用援护攻击打倒20次敌人

高评价　铜杯
取得条件：战斗获得S评价

完璧な指挥　金杯
取得条件：全任务S评价
奖杯说明：这里的全任务只包含攻略中列出的、除最终BOSS战外的全主要任务和全支线任务，需二周目才能达成。

葛藤の雾、降り止まぬ嘘　铜杯
取得条件：完成一次深度审视

托された一手　铜杯
取得条件：使用30次再动指令

真实の欠片は塔の片隅に　铜杯
取得条件：发现TIPS

封印された真实　银杯
取得条件：收集所有TIPS
奖杯说明：具体见系统部分的TIPS收集列表。

一网打尽　铜杯
取得条件：一次打倒5个敌人
奖杯说明：在第1阶层的关卡“未知のメカニズム”中，用范围技能攻击聚团的敌人可轻松达成。

六重奏の恍惚を　铜杯
取得条件：一次攻击中有5人进行援护
奖杯说明：后期关卡面对血多防厚的大型机甲时，全员进入攻击范围后，让任意角色发动攻击可轻松达成。

战场を驱ける　铜杯
取得条件：在较短回合内完成任务
奖杯说明：依旧选择第1阶层的关卡“未知のメカニズム”，可一回合完成战斗。

力の暴走　铜杯
取得条件：让暴走角色打到敌人
奖杯说明：己方回合让SAN值较低的队员前往敌群并故意让其暴走，可轻松达成要求。

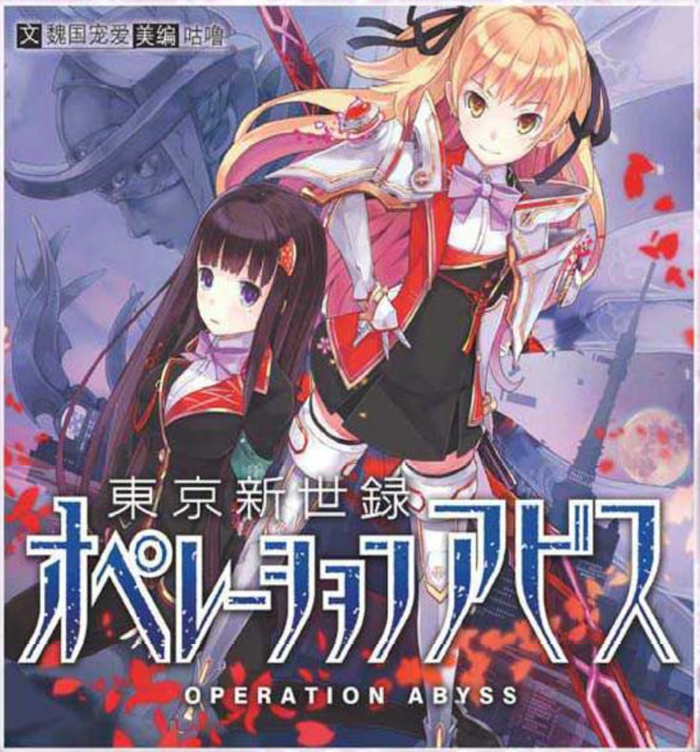
エネルギ-の物质化　铜杯
取得条件：初次制造武器

叛逆者候补　铜杯
取得条件：在审视界面中，给任意角色贴上红色标记



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

文 魏国宠爱 美编 咕噜



RPG	东京新世录 深渊行动			必需记忆卡
	东京新世录 オペレーションアビス			1196MB
	5pb.	2014年7月24日	日版	1人
零售版：5400日元/下载版：5400日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

本作是一款迷宫探索式 RPG，玩家操作学园的新生来探明异形袭击人类的真相。除了 RPG 基本的回合制战斗要素外，本作还包含了 10 种各具特色的职业，再加上大量的迷宫、任务系统以及非常精美的立绘 CG，喜欢日式迷宫探索类 RPG 的玩家千万不要错过。

系统详解

基本操作

键位	作用
方向键 / 左摇杆	选择 / 移动
右摇杆	转动视角
○	确定 / 调查
□	–
△	切换表示状态 / 开启队伍菜单
×	取消
L	设施移动 / 左横向移动
R	设施移动 / 右横向移动
SELECT	–
START	开启基本菜单



基本设施一览



CPO 司令部：调整队伍，作成新的队员等。
开发ラボ：作成装备，购买武器等。
医疗ラボ：进行回复，升级的场所。
コンタクト：与司令部的 NPC 进行交谈获得情报或触发剧情。
ステータス：查看或使用角色的魔法或技能。
セーブ：保存游戏记录（在迷宫中需要使用特殊道具"パワーレコーダー"才能保存）。
市街マップ：进入街道的其他各个迷宫。

开发设施（开发ラボ）



在开发设施中，玩家可以对迷宫内获得的素材和装备执行作成、解体、强化等操作，部分强力的装备需要该方式才能制作出来。随着玩家逐步利用开发设施，还可以直接购买到一些特殊装备或道具。另外如果玩家装备了バグ系列装备的话，必须在此选择バグ解除才可以拿下来。以下是开发设施所有功效一览。

开发：开发一共分为作成、解体、强化、付与和开发方法 5 个项目。其中作成、解体和强化只要有对应的素材即可完成。付与可以给指定装备附加上一些特殊属性，例如武器对超常体系敌人有特效等等，当然同样需要对应的素材，且有等级之分，中级与上级必须装备在付与了同类型下级特效以上时，才能继续付与。开发方法则可以查看当前已知作成方法的道具所需的材料。
配备：可以购买各种装备和道具，但必须消耗 GP，且购买装备和道具的数量都是有限的，售罄后需要经过一段时间来重新补充。
纳品：将不要的道具装备变卖成 GP。注意未鉴定的道具是无法纳品的。
バグ解除：将已装备的バグ类装备拆解下来，需要消耗 GP。
鉴定：鉴定未识别的道具，需要消耗 GP。
コンタクト：与开发设施的人员对话，触发剧情或情报。
ステータス：查看或使用角色的魔法和技能。
功绩值保管：将身上的功绩值保管至司令部。
教室に戻る：返回教室。

医疗设施（医疗ラボ）



当玩家在迷宫中返回、或在迷宫中死亡的时候，都可以进入该设施进行回复或救助。利用该设施时需要消耗一定的 GP，且根据玩家自身的情况，消耗的 GP 数量也会有区别。另外在这里还可以分配玩家在迷宫中获得的额外 GP 进行升级，以及更改角色的性格等等，但注意这些行动都需要消耗 GP 才能完成。以下是医疗设施的所有功效一览。

休息：回复自身的状态，分为チ－ヤジ、フルケア和バカンス，消耗的 GP 为当前使用角色等级的 1 倍、10 倍和 100 倍，效果分别为 MP 完全回复、HP 和 MP 完全回复、以及 HP 和 MP+ 燃え尽き状态完全回复。而无论哪一种回复手段，在角色经验累积满时使用，则自动触发升级效果，让角色恢复为万全状态。

状态治疗：陷入战斗不能或其他异常状态后可以在此选择恢复，恢复消耗的 GP 根据状态种类而定。

ICU 退室：从迷宫中出来时，如果队员身上有异常状态的话，可以选择在这里先退出（离开迷宫时有异常状态的队员会被自动移动到这里），然后使用道具或魔法自行恢复。

回收依赖：治疗在迷宫中进入濒死状态的队员，但代价为迷宫中所获得的所有 GP 清零。

成长手术：将获得的 GP 自由分配给任意角色。

心灵相谈：变更指定角色的性格。

ステ－タス：查看或使用角色的魔法和技能。

コンタクト：与医疗设施的人员对话，触发剧情或情报。

教室に　る：返回教室。

能力&等级



基础能力一共分为力、知性、神秘性、体力、敏捷和运六项。力影响角色的物理攻击力，知性影响角色的攻击系魔法的效果，神秘性影响治疗类魔法的效果，体力影响角色的最大 HP，敏捷影响角色的命中、回避以及行动顺序，运影响玩家识别陷阱能力、以及踩到陷阱后的伤害，并同时影响其他各方面的能力。

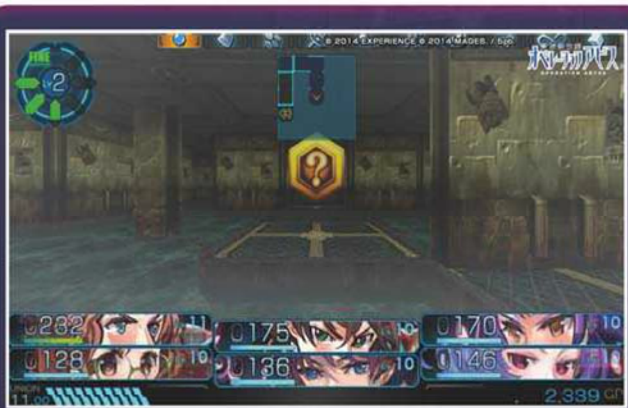
角色升级后，根据其职业的不同，能力提升的倾向也会有区别。除了职业固定提升的基础能力外，每次升级还会有额外点数供给玩家自行分配。本作一共分为两个学期，第一学期玩家最多能将等级提升到 15 级，第二学期才会解除等级上限。注意第一学期如果提升到 15 级后，角色是不会再获得任何经验值的，玩家可以在进入第二学期之前，根据情况更换其他未满级的替补队员来练级。

任务



任务分为重要任务和课题任务两种。重要任务全部都和主线剧情有关，想要推进主线流程的话，快速做重要任务即可。课题任务包含了一部分支线任务以及讨伐的手配任务，前者只能完成一次，后者能完成多次，但不会多次获得 GP 和道具的奖励。需要注意的是，本作的重要任务不出现时，需要玩家做特定的课题任务才能触发新的重要任务，且少量课题任务必须强制完成才会出现下一个重要任务。任务的等级越高，难度越大。

遇敌槽（エンカウントゲ－ジ）



在重要任务“女子高生连续杀人调查”中会开启的系统。进入迷宫后，画面左上角会出现遇敌槽，每当玩家战斗胜利后，遇敌槽就会逐步累积，累积满一格自动提升一级，最高可以提升 6 级。在升级后再次遭遇敌人，敌人的能力就会上升，但打倒敌人后获得的经验值、掉落道具的品质也会相应提高；反之遇敌槽等级较低时，敌人的能力和掉落道具就很一般了。想要快速提升等级或得到高级道具的话，势必要将遇敌槽维持在较高等级，当然也要注意安全性，被全灭打出迷宫损失就大了。

降低遇敌槽的方法主要有两种：一是在战斗中逃走，包含使用技能或道具逃走都可，推荐可以用联合技（ユニオンスキル）中的エスケ－プコ－ド指令，除了 BOSS 战外逃走率 100%，每成功逃走一次遇敌槽等级会自动下降一级，连续使用几次很快就能将遇敌槽清空。另一种方法为将指定的讨伐异形目标第一次打倒后，离开迷宫时遇敌槽也会自动清空。玩家可以根据自身情况，来自行调整队伍遇敌槽的等级。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

联合技（ユニオンスキル）



同样是在重要任务“女子高生连续杀人调查”中开启的系统，战斗中当玩家在选择第一名角色行动的时候，按方向键←就会出现选项。联合技一共分为BRAVE、MAGIC以及ACADEMY三种类型，分别可以在短时间内极大幅度强化队伍的物理、魔法以及特殊能力，在战斗中灵活使用能大大加快战斗节奏，并降低危险。使用联合技需要消耗画面左下角的联合槽，联合槽在玩家攻击、被攻击时都会逐步增加，当玩家在战斗中使用联合技胜利后，还会逐步累积联合槽的经验，经验到达一定程度后联合槽上限会增加，同时学会高级联合技。在战斗中多使用联合技是让联合槽成长的最快方法。另外，学术士的技能ブレインスパイア在使用成功的情况下能极大幅度地增加联合槽，是本作中提升联合槽最快的方法，习得该技能后一定要多加利用。

BRAVE

技能名称	消耗联合槽	效果
总员特攻Ⅰ	10	对敌全体的无视防御攻击，攻击力根据队伍全员攻击力的平均值变化，但附带自身命中率低下效果
总员特攻Ⅱ	17	对敌全体的无视防御攻击，攻击力根据队伍全员攻击力的平均值变化，但附带自身命中率小幅低下效果
总员特攻Ⅲ	25	对敌全体的无视防御攻击，攻击力根据队伍全员攻击力的平均值变化
集击命令Ⅰ	9	对敌人最前列的所有敌人发动必中一击，但附带攻击力下降效果，攻击可发动装备附加的异常状态
集击命令Ⅱ	15	对敌人最前列的所有敌人发动必中一击，但附带攻击力小幅下降效果，攻击可发动装备附加的异常状态
集击命令Ⅲ	22	对敌人最前列的所有敌人发动必中一击，攻击可发动装备附加的异常状态

MAGIC

技能名称	消耗联合槽	效果
マジックシェルⅠ	8	1回合内全员减轻受到的所有类型的伤害，减轻率50%
マジックシェルⅡ	16	2回合内全员减轻受到的所有类型的伤害，减轻率50%
マジックシェルⅢ	24	3回合内全员减轻受到的所有类型的伤害，减轻率50%
バーストアレイドⅠ	7	1回合内使用的攻击魔法效果强化，辅助魔法成功率增加
バーストアレイドⅡ	14	2回合内使用的攻击魔法效果强化，辅助魔法成功率增加
バーストアレイドⅡ	21	3回合内使用的攻击魔法效果强化，辅助魔法成功率增加

ACADEMY

技能名称	消耗联合槽	效果
エスケープコード	1	除了特定的剧情、BOSS战外必定成功逃走
ファストコードⅠ	8	1回合内我方全员必定先制行动
ファストコードⅡ	16	2回合内我方全员必定先制行动
ファストコードⅢ	24	3回合内我方全员必定先制行动
スロウコードⅠ	7	敌方任意一列的行动敏捷下降，同时命中和回复小幅度下降，效果时间无限
スロウコードⅡ	14	敌方任意一列的行动敏捷下降，同时命中和回复中幅度下降，效果时间无限
スロウコードⅢ	21	敌方任意一列的行动敏捷下降，同时命中和回复大幅度下降，效果时间无限

异常状态

本作的异常状态种类繁多，且部分异常状态效果非常强力，在迷宫中探索时一定要时刻准备好各种回复道具和魔法，否则全员满状态的情况下也有可能被一个异常状态搞到崩盘。另外，基础能力中的运和敏捷这两项数值对异常状态回避有一定影响，队伍中有这两项基础能力较高的角色可以着重强化一下，以防止全员中状态后全灭的情况发生。以下是所有异常状态的效果一览。

状态名称	效果	解除方法
恐怖	无法使用魔法和技能“鉴别”	使用回复魔法、道具或随着玩家移动而自动回复
妨害	无法使用魔法	使用回复魔法、道具或战斗结束时自动回复
错乱	战斗中随机攻击敌我方成员	使用回复魔法、道具或战斗中一定概率自动回复
睡眠	无法行动且被攻击时伤害增加	使用回复魔法、道具或战斗中一定概率自动回复
毒	战斗或移动时随着行动次数逐步减少HP	使用回复魔法或道具回复
麻痹	无法行动	使用回复魔法或道具回复
气绝	一回合内无法行动且耐久度大幅减少	随着战斗回合经过自动回复
躁郁	行动不能	使用回复魔法或道具回复
濒死	HP为0的状态，战斗不能	使用回复魔法或道具回复
灭化	濒死的恶化状态，完全行动不能	使用回复魔法或道具回复
丧失	灭化的恶化状态，完全行动不能且离开迷宫后角色完全消失，无法恢复	离开迷宫前使用特定道具回复
燃え尽き	濒死和灭化状态必定治疗失败	使用医疗设施中バカンス治疗手段回复
コードブレイク	特性值低下，且无法使用技能、魔法和道具	使用医疗设施中异常治疗手段回复

职业系统



本作中一共存在10种不同的职业，除了基础能力成长倾向不同外，可以习得的技能也会有区别。其中学术士、魔术士、圣术士和召术士4种职业不但可以习得该职业的技能，还能使用专用魔法。但并不是所有职业开始都可以选择，部分职业需要主线任务完成到一定程度后才能使用。解锁职业后，在司令部选择队员申请就能做成新的职业。做成职业时还要注意所有职业都分为男女两种性别，且对性格有一定要求，例如女性的暗术士就不能适应善性格、恶性格的角色则无法选择王骑士职业等。

除了性格外，角色的素质也会影响到角色擅长的装备倾向以及初期的基础能力，一共有8种类型可以选择。另外每个职业都有男女性别的区分，在作成时根据职业的不同，初期额外增加的能力也会有区别，在作成角色前一定要注意。以下是所有职业所要求的性格以及初期选择性别时额外增加的能力。后文附上全部职业的详细分析。

职业名称	性格要求	力	知性	神秘性	体力	敏捷性	运
ウシワカ 战术士（男）	全性格可	-	-	-	+2	-	+1
トモエ 战术士（女）	全性格可	+2	-	-	-	+1	-
ツクヨミ 魔术士（男）	全性格可	-	+1	-	-	-	+2
アマテラス 魔术士（女）	全性格可	-	+2	+1	-	-	-

职业名称	性格要求	力	知性	神秘性	体力	敏捷性	运
ドミニオン 圣术士（男）	全性格可	–	+1	+1	–	+1	–
エンジエル 圣术士（女）	全性格可	–	–	+2	–	–	+1
モ－セ 学术士（男）	全性格可	–	+1	–	+1	–	+1
ヨシュア 学术士（女）	全性格可	–	+1	+1	–	–	+1
苍狼 射术士（男）	中立 / 恶	+1	–	–	+1	–	+1
白鹿 射术士（女）	善 / 中立	–	–	+1	–	+1	+1
无双 武术士（男）	中立 / 恶	+1	–	–	+1	–	+1
升龙 武术士（女）	善 / 中立	+1	–	–	–	+1	+1
ジ－クフリ－ト 王骑士（男）	善	+1	+1	–	+1	–	–
ブリュンヒルト 王骑士（女）	中立	+1	–	+1	+1	–	–
フウマ 暗术士（男）	恶	–	–	–	+1	+1	+1
カムイ 暗术士（女）	中立	–	–	–	–	+1	+2
齐天大圣 拳法士（男）	中立 / 恶	+2	–	–	+1	–	–
释迦 拳法士（男）	善 / 中立	+1	–	+1	–	+1	–
金毛九尾 召术士（男）	善 / 中立	–	+2	–	–	–	+1
白面九尾 召术士（女）	中立 / 恶	–	–	+1	–	–	+2

学术士



几乎没有任何输出能力的后卫辅助型职业，但可以学会惟一的学术技能以及专用的学术魔法，可以鉴别道具、识别陷阱以及开锁等等。鉴于其技能魔法的特殊性，是要从序盘用到最后的职业之一。学术士可以装备专用的武器エグゼ，这类武器能够附加各种异常状态，配合各类魔法会有一定的效果，但依旧不能指望其伤害输出，最多做做辅助控制。学术士在防具方面可以选择带有“学技+”技能的装备，增加解除陷阱和开锁的成功率。学术士的基础能力成长不低，男性比女性在体力方面成长要快。推荐培养时将属性点在体力、敏捷以及运三项能力上。如果增加知性的话，则可以提升识别以及ブレインスパイア的成功率。另外，学术士是全职业中回复联合技效率最高的职业，在习得技能ブレインスパイア后可以长时间让队伍的联合槽处于全满状态。

技能

名称	习得等级	效果
学术技能强化	Lv1	可解除或识别部分陷阱，并提示隐藏道路等
コ－ド识别	Lv1	可鉴定未识别的道具，但鉴定过程中有失败或陷入恐怖异常状态的可能
ファストユ－ズⅠ	Lv8	选择使用消费道具时可一次连续使用 2 个，道具数量不足时无效
ブレインスパイア	Lv15	使用成功时队伍的联合槽大幅增加，失败时小幅降低。强力推荐技能
サルベ－ジ	Lv22	打倒敌人掉落高质量道具的概率上升
ファストユ－ズ Ⅱ	Lv29	选择使用消费道具时可一次连续使用 3 个，道具数量不足时无效
ファストユ－ズ Ⅲ	Lv36	选择使用消费道具时可一次连续使用 5 个，道具数量不足时无效
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

魔法

名称	习得等级	效果
フロアサ－チ	Lv1	非战斗时使用，强制显示以自身为中心的 5×5 范围内的地图情况，可以显示出隐藏门的位置
ヒットダウン	Lv1	弱化敌方单体的命中率，连续使用效果会叠加，且效果持续时间无限
セットメモ	Lv1	非战斗中使用，可以在迷宫内当前地点留下指定的信息
リタ－ンゲ－ト	Lv3	战斗或非战斗时使用，强制脱离迷宫
サイガ－ド	Lv3	一回合内我方单体对特殊攻击抵抗能力以及对特殊伤害的轻减率上升，连续使用效果会叠加，且必定在回合开始后立刻发动
エンアノンサ－チ	Lv3	可识别敌人的基本信息以及能力，效果持续时间无限
サイコワ－ク	Lv6	对敌单体的无属性伤害
スキャニング	Lv6	必定解除当前掉落物品附带的陷阱
ヒットブレイク	Lv6	弱化敌方任意一排的命中率，连续使用效果会叠加，且效果持续时间无限
ランダムワ－ク	Lv10	对敌单体的随机属性伤害
マルチサイガ－ド	Lv10	一回合内我方全体对特殊攻击抵抗能力以及对特殊伤害的轻减率上升，且必定在回合开始后立刻发动
コ－ドクリア	Lv10	非战斗状态下使用，可以鉴别未经识别的道具
サイコワ－クス	Lv15	对任意一排的敌人造成无属性伤害
エンチエイン	Lv15	在迷宫中的遇敌率大幅上升，效果持续时间无限，再次使用抵消效果
エンサイガ－ド	Lv15	我方全员对特殊攻击的抵抗能力以及对特殊伤害的轻减率上升，且效果持续时间无限
ランダムワ－クス	Lv21	对任意一排的敌人造成随机属性伤害
デフォルトアザ－	Lv21	消除任意一排敌人的弱体化和强化效果
コ－ルポ－タル	Lv21	可以瞬间移动到自己曾经到过的地图上的任意地点
クラッシュワ－ク	Lv28	对敌单体的战斗不能攻击，有失败的可能
サイクラック	Lv28	高几率无伤害解锁技能，包括战斗后附带陷阱的宝箱也能 100% 安全解除
レンジブレイク	Lv28	我方全员张开抵御敌人飞行道具的障壁，障壁成功概率会受到敌方与我方队列距离影响
マルチクラッシュ	Lv36	对敌任意一排的战斗不能攻击，有失败的可能
コ－ドフルクリア	Lv36	鉴定持有的所有未识别的道具
ノルンインパクト	Lv36	随机给予敌我双方所有成员当中任意 1 人强力伤害

圣术士



全员中最强的回复型职业，可以习得大量的回复、防御辅助类的魔法，也是惟一可以习得该类魔法的职业。基本能力中知性和神秘性的成长非常好，特别是女性，神秘性成长极高，加上本身职业特技的辅助，等级在 20 左右就可以实现战斗中高速回复 MP 的效果，后期可轻松达成战斗中 MP 无限回复。圣术士的魔法中，大部分回复魔法都可以在前期学到，后期能够学会的魔法里ア－マ－タスク和エンヒット等都是战斗中效果无限的强力辅助技能，但习得的时间太晚，且使用次数较少，还是需要技能配合。培养圣术士建议可以走两种路线，一是走后列路线，全力提升神秘性到 40 以上后，再逐步增加敏捷和体力，提高自身的存活能力。二是走前列路线，必须适当提升体力，同时需要强力装备来配合，但前列型圣术士的意义只在于物理型肉盾，不要指望靠其输出。在后期成长起来后，圣术士绝对能大幅提高整个队伍的生存率。

技能

名称	习得等级	效果
リフレッシュ	Lv7	习得后自动生效，在迷宫内随着移动步数的增加，缓慢回复自身的 MP。随着等级提升，回复所需的步数会降低，具体要求为 150- 圣术士当前等级
マナデコ－ド	Lv14	自身与目标队友交换 MP
マナシ－ルド	Lv21	对我方全员张开减轻伤害 + 增加异常回避率的防护罩，随着等级提升，防护罩的耐久力会增加
オ－トバ－スト H	Lv28	习得后自动生效，自身所有的治疗系魔法回复量增加到 1.5 倍
マナリアライズ	Lv35	随着战斗回合数的经过可以逐步回复 MP，回复所需的回合数根据自身的神秘性值变化，具体为神秘性值 21 以上，每 3 回合自动回复一次 MP；秘性值 31 以上，每 2 回合自动回复一次 MP；神秘性值 41 以上，每回合自动回复一次 MP。胜利的回合不会回复 MP
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

魔法

名称	习得等级	效果
ケア	Lv1	我方一人的 HP 小回复
アボイドアップ	Lv1	我方一人的防御力上升，连续使用效果可以叠加
マナガ－ド	Lv1	我方一人的特殊防御力上升，连续使用效果可以叠加，且必定回合开始时发动
マルチケア	Lv3	我方全员的 HP 小回复
ヒットアップ	Lv3	我方一人的命中率上升，连续使用效果可以叠加

名称	习得等级	效果
アンチシャッフル	Lv3	我方全员重置队伍，恢复到进入战斗开始时的状态，队列未混乱的情况下则可以防御队列混乱效果一次
ハイケア	Lv6	我方一人的 HP 大幅回复
アボイドビルダ－	Lv6	我方全员的防御力上升，连续使用效果可以叠加
マルチマナガ－ド	Lv6	我方全员一回合内的特殊防御力上升，且必定回合开始时发动
エラ－ケア	Lv10	我方一人除濒死、灭化、丧失以外的异常状态恢复
ヒットビルダ－	Lv10	我方全员的命中率上升，连续使用效果可以叠加
ブライトワ－ク	Lv10	对敌单体的光属性攻击，对暗属性有特效
ハイマルチケア	Lv15	我方全员的 HP 大幅回复
エンアボイド	Lv15	我方全员的防御力上升，效果持续时间无限
エンマナガ－ド	Lv15	我方全员的特殊防御力上升，效果持续时间无限
フルケア	Lv21	我方一人的 HP 全回复
エンヒット	Lv21	我方全员的命中率上升，效果持续时间无限
ブライトワ－クス	Lv21	对敌任意一排的光属性攻击，对暗属性有特效
マルチエラ－ケア	Lv28	我方全员除濒死、灭化、丧失以外的异常状态恢复
アンチデフォルト	Lv28	张开防御特殊魔法效果的防护罩，仅限一次
ア－マ－タスク	Lv28	我方一人受到的物理伤害减半
リカバリ－	Lv36	恢复我方单体的濒死、灭化状态，且 HP 完全回复
リジエネレ－ト	Lv36	我方全员的 HP 徐徐回复，回复量相当于 HP 小回复魔法ケア，回复时机为每个回合的结束阶段
ブライトスフィア	Lv36	对敌全体的光属性攻击，对暗属性有特效

魔术士



惟一可以习得井使用攻击魔法的职业，可以使用大量的攻击系魔法，是所有职业当中最强的魔法输出型职业。魔术士的知性成长非常高，但取而代之的是其他能力普遍低下，只能将其安排在后列使用，而且初期成长较为困难，等到后期习得强力魔法且魔法使用次数增加后，才会明显展示出实用价值，相比前列的物理型职业，更能应对各种不同的战斗情况。培养魔术士可以将额外的点数增加在敏捷和体力上，强化自身的生存力避免被部分特殊敌人一击必杀。另外由于后期能习得连续魔法类技能，MP 使用的敏捷也是正常情况下的两倍，注意在没有回复条件的前提下，魔术士的持久作战能力较弱。

技能

名称	习得等级	效果
アンチエナジ－	Lv1	自身的物理攻击附加对超常体（幽灵系敌人）有特效的攻击状态
ブ－トキャスト	Lv7	释放自身剩余的 MP 值对敌人造成伤害，等级越高伤害越大
集中	Lv14	使用后无效果，但部分技能需要在集中后才能使用
マジックバ－スト	Lv14	强化下回合使用的魔法。部分魔法无法强化
オ－トバ－スト W	Lv22	自身使用的魔法常时间处于强化状态
ファストキャスト	Lv34	可以在一回合内连续使用两次指定的魔法，但 MP 的消耗也会是两倍
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

魔法

名称	习得等级	效果
ファイアワ－ク	Lv1	对敌单体的火属性魔法攻击，对土属性有特效
ウインドワ－ク	Lv1	对敌单体的风属性魔法攻击，对水属性有特效
アボイドダウン	Lv1	敌方单体的防御力下降，连续使用效果可以叠加
アクアワ－ク	Lv3	对敌单体的水属性魔法攻击，对火属性有特效
ア－スワ－ク	Lv3	对敌单体的土属性魔法攻击，对风属性有特效
エンフロ－ト	Lv3	我方全员进入浮游状态，可以躲避陷阱以及探索通常无法进入的区域，效果时间无限，但要注意在魔法无效区效果会消失
ファイアワ－クス	Lv6	对敌任意一排的火属性魔法攻击，对土属性有特效
ウインドワ－クス	Lv6	对敌任意一排的风属性魔法攻击，对水属性有特效
マナエラ－	Lv6	敌方单体的特殊防御力下降，连续使用效果可以叠加
アクアワ－クス	Lv10	对敌任意一排的水属性魔法攻击，对火属性有特效
ア－スワ－クス	Lv10	对敌任意一排的土属性魔法攻击，对风属性有特效
ジャミングエラ－	Lv10	一定概率封印敌方任意一排的魔法
ダ－クワ－ク	Lv15	对敌单体的暗属性魔法攻击，对光属性有特效
アボイドブレイク	Lv15	任意一排敌人的防御力下降，连续使用效果可以叠加
ポイズンエラ－	Lv15	一定概率使敌方任意一排陷入毒状态
ダ－クワ－クス	Lv21	对敌任意一排的暗属性魔法攻击，对光属性有特效

名称	习得等级	效果
マナブレイカ－	Lv21	任意一排敌人的特殊防御力下降，连续使用效果可以叠加
ジャマ－タスク	Lv21	任意一排敌人的魔法效果下降 50%，战斗中效果持续时间无限
ダ－クスフィア	Lv28	对敌全体的暗属性魔法攻击，对光属性有特效
ウエポンタスク	Lv28	我方单体的攻击力上升 50%，战斗中效果持续时间无限
ポ－タルシュ－ト	Lv28	一定概率让敌人消失，但无法从消失的敌人身上获得经验值和道具。对 BOSS 无效，
アトミックワ－ク	Lv36	对敌全体的无属性魔法攻击
ジエネシスワ－ク	Lv36	对敌单体风水火土属性的强力攻击
オ－プンパンドラ	Lv36	释放极其强力的禁断魔法，但会消耗该等级魔法的所有 MP

召术士



第二学期才可以觉醒的职业，也是可做成职业中最晚获得的。召术士的魔法比较特殊，技能也是多以和敌方异形进行契约，让异形进行战斗为主。后期可以契约到一些非常强力的异形，能力不低于 BOSS。但由于自身能力很低，而且契约的命中率不高，实际使用起来并不太方便。在后期等级提升后，契约的难度会下降一些，算是一个大器晚成型职业，想要使用的话必须注重他的个人装备，安排在后列提高存活率。能力方面可以优先提升知性和体力，增加存活率和输出能力，等成功契约到强力异形之后，压力会减轻很多。但要注意的是，契约的异形会在离开迷宫后自动消失，且部分异形在要死亡之前有概率逃走，必须用后期技能来配合才能随时召唤。

技能

名称	习得等级	效果
契约	Lv1	战斗中使用可自动捕捉敌方异形成为我方战力。随着等级提升，可捕捉的异形数量会增加，但成功率较低，且离开迷宫时会自动解除契约
邪视	Lv1	显示选择敌人的 HP 值。该指令不会消耗行动回数
解约	Lv7	可任意解除与异形的契约
阵印	Lv14	在战斗中让预备的已契约异形替换当前上场的异形
结界	Lv21	异形的 HP 和异常状态回复，且效果持续中异形绝对不会逃走
召笼	Lv28	可以将已契约的异形收纳起来，离开迷宫也不会自动解除契约
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

魔法

名称	习得等级	效果
ホブゴブリン	Lv1	召唤异形使用技能回复我方单体的 HP，相当于小回复魔法ケア
ポイズンハウンド	Lv1	召唤异形使用技能攻击，相当于毒属性效果，攻击同时也可附加毒属性状态
ダ－クエレメント	Lv3	召唤异形使用技能，相当于魔法サイコワ－ク的效果
バニ－レア	Lv3	召唤异形使用技能，攻击附带会心一击上升状态
ド－タ	Lv6	召唤异形使用技能回复我方全体的 HP，相当与回复魔法マルチケア
ヒュ－ジブロブ	Lv6	召唤异形使用技能攻击任意一排敌人，相当于附带毒属性的毒の雾
ス－パ－トロ－ル	Lv10	召唤异形使用技能攻击任意一排敌人，相当于敌技大爆れ的效果
ファントム	Lv10	召唤异形使用技能，效果相当于对我方单体的毒异常恢复术
バスタ -2003	Lv15	召唤异形使用技能攻击任意一排敌人，相当于附带沉默属性的异常攻击
ドレイク	Lv15	召唤异形使用技能攻击任意一排敌人，相当于技能サイコワ－クス
ア－クウィザ－	Lv21	召唤异形使用技能攻击敌方单体，相当于技能ウィザ－キック
ノノ	Lv21	召唤异形使用技能回复我方单体，效果相当于异常状态攻击 +HP 全回复
ソウルイ－タ－	Lv28	召唤异形使用技能攻击敌方单体，相当于技能死の宣告
ゲ－トキ－パ－	Lv28	召唤异形使用技能回复我方全体，效果相当于全员 HP 大回复
Gド－タ	Lv36	召唤异形使用技能攻击敌方全体，相当于技能アトミックワ－ク
ワイバ－ン	Lv36	召唤异形使用技能攻击任意一排敌人，相当于技能メガ・プロトンアタック

战术士



最基本的物理攻击型，特点在于力和体力的成长很高，非常典型的前卫肉盾型攻击职业。该职业可以装备的武器和防具性能比较优秀，在前列的生存能力非常一流。战术士装备的武器以攻击次数少但威力较高的为主，因此一击的攻击力值得期待，在对付一些防御很高的敌人时有很强的效果。另外还可以装备攻击力很高的斧头，配合辅助技能物理单体攻击更加优秀。不过战术士的缺点也很明显，技能多以单体攻击为主，在敌人数量较多的时候输出力明显不足，且攻击对一些超常体的敌人（幽灵系）几乎没有效果，只能靠其他职业输出。战术士的命中率比较低也是非常头痛的弱点之一，从装备方面弥补比较困难，必须利用辅助魔法等来进行弥补，否则遇到强力敌人一击下去 Miss 的情况时有发生。培养方向推荐以运和力两方面为主，体力可以维持在 20 左右绝对够用了，装备的选择一定要以命中增加为首选。

技能

名称	习得等级	效果
集中	Lv7	使用后无效果，但部分技能需要在集中后才能使用
ラッシュ	Lv7	对任意一排中的随机敌人进行 3 次的连续攻击
ファイナルガッツ	Lv14	在受到陷入濒死状态的攻击时，一定概率以 HP1 的状态存活下来，防御时发动的概率会大幅上升
バ－サク	Lv21	对任意一排中的随机敌人进行 5 次连续攻击，但攻击力和命中率会下降
スマッシュ	Lv28	对敌单体的超高伤害攻击，但命中率会大幅下降
ジェノサイド	Lv35	对任意一排中的随机敌人进行 7 次连续攻击，但攻击力和命中率会小幅下降
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

王骑士



真正意义上的前列型防御职业，可以装备盾等防御力较高的装备，且能力值方面也以体力、力量等成长为主，HP 几乎是所有职业中最高的，当然相对的输出就没那么优秀了。在游戏前期，可以给王骑士配备以提升攻击力为主的装备，到中期和后期会获得攻击力较强的枪或双手剑等，可以考虑舍弃防御力来强化攻击。王骑士最大的亮点在于可以习得含有代替我方单体吸引攻击的技能イ－ジス，同时还有对麻痹、灭化等超恶心状态的异常防御类被动技能ホ－リ－ガ－ド，可以绝对保证在敌人的强力攻击后不至于被全灭，再次将队伍拯救回来。使用王骑士可以往攻击型和防御型两个方向培养，攻击型主力提升力和运两项能力，体力维持在 20 左右，武器以重视高威力的双手和枪为主；防御型主力提升体力和运两项能力，在战斗中多使用イ－ジス等技能保护我方后列成员，但如此一来王骑士会失去输出能力，要注意队伍其他成员的配置。

技能

名称	习得等级	效果
ア－マ－ビルド	Lv1	随着等级提升装备防具时防具的耐久力，等级越高提升越多
フロントガ－ド	Lv4	习得后角色位于前列时一定概率自动发动，代替后列角色承受物理伤害，执行防御时发动概率会增加
プロヴィデンス	Lv7	对敌单体高命中率的舍身攻击，注意在使用后自身的防御力会下降
イ－ジス	Lv14	一回合内会代替其他队员承受攻击，结束值高的话承受概率也会上升（结束值指队友之间的性格友好值，结束值越高，发动技能成功帮助同伴承受伤害的概率越大）
ホ－リ－ガ－ド	Lv21	パッシブ
プロヴィデンスⅡ	Lv28	对敌单体高命中率的舍身攻击，附带防御无视效果
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

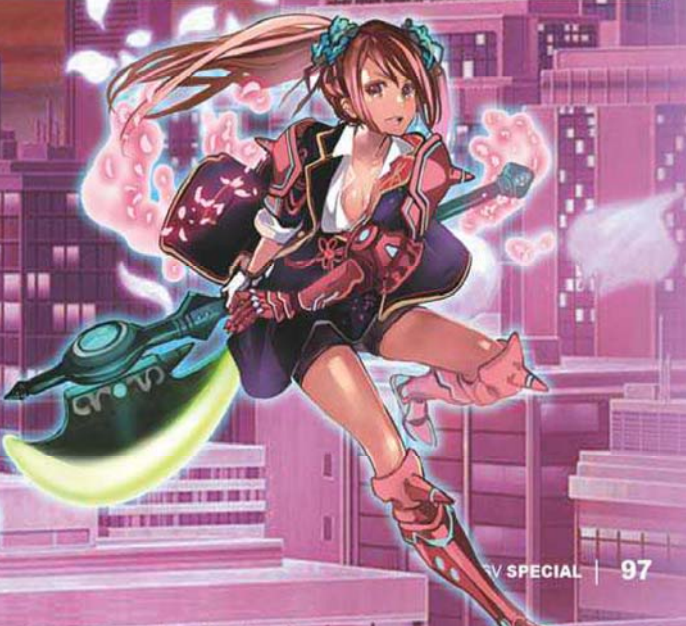
武术士



特别强化了对敌复数攻击输出的职业，特点为可以使用二刀流，并在初期就能习得对复数敌人进行攻击的技能，且自身的力和敏捷成长非常高，通常会在回合第一个行动。装备和等级合格的话，能够极大程度减少我方受到伤害的可能性。不过武术士的缺点也比较明显，特别强化了力的情况下，体力略低也没有任何的防御型技能，导致其很容易受到大攻击直接死亡。另外武术士对异常状态没有抵抗，中了异常状态很容易会停止行动。武术士的技能中还缺少安定的单体攻击特性，注定单体攻击并不优秀，而修罗系技能虽然对单体伤害颇高，但也很容易导致自灭，在 BOSS 战时要谨慎使用。建议培养路线初期以增加体力为主，到中期时可以提升运值，来降低中异常状态的概率，后期有强力装备弥补自身防御的情况下，全力提升力数值，进一步增加在战斗中的输出能力。

技能

名称	习得等级	效果
斩り入み 壹	Lv7	对敌方任意一排的复数攻击，攻击力会下降，装备二刀流时攻击会强化
デュアルウェポン	Lv10	使用单手武器时，可以装备副武器实现二刀流
修罗 表式	Lv14	与敌人进行单挑（我方一刀→敌方一刀，循环行动），根据等级提升，可持续攻击的次数会上升，注意会有被单挑致死的危险
斩り入み 贰	Lv21	对敌方任意两排的复数攻击，攻击力会下降，装备二刀流时攻击会强化
修罗 里式	Lv28	与敌人进行单挑直到任意一方倒下为止
斩り入み 叁	Lv35	对敌方三排的复数攻击，攻击力会大幅下降，装备二刀流时攻击会强化
マルチウェポン	Lv40	可以装备绝大部分武器为副武器
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1



射术士



初期即可选择的后列型物理职业，在后列攻击也不会使攻击力下降是其最大的优势。能力方面男女差别较大，力的成长并不优秀，必须依靠装备和技能来弥补。武器方面射术士可以装备的武器略多，但很多技能需要依赖弓才能发挥威力，所以装备弓才能发挥其真正战力。本作弓系武器的攻击力并不低，加上本身很优秀的命中率，在后列输出安定率很高。射术士的缺点在于非常依赖物理系攻击，对付一些超常体型敌人会派不上用途，本身就已经占据了珍贵的后列位置，再无法输出对于队伍整体的存活率都存在很大隐患，另外射术士可以装备的防具偏少，在后列也要注意有可能被敌人一击必杀。能力培养方面，推荐初期优先提升体力，维持在 20 左右后以提升力和运两项数值为主，进一步增加射术士的输出伤害。

技能

名称	习得等级	效果
エイミング	Lv4	可以射击任意一排中的指定敌人
狙击	Lv7	装备弓箭时释放强力的一击，命中率和会心一击率上升，且可以将敌方的回避系技能无效化
ピア－ス	Lv14	使用弓箭和枪进行攻击时，一定概率可以触发贯通效果，攻击敌方后列的敌人，注意无法和一部分辅助技能并用
乱れ击ち	Lv21	以牺牲攻击力和命中率为代价，随机对任意对象进行 3 次攻击
超集中	Lv28	使用一回合进行超集中，下一回合可以使用超狙击技能
超狙击	Lv28	超集中状态下，弓箭攻击无论多少次都会绝对命中目标，同时降低敌人的防御力，并 100% 发动贯通效果，需要装备弓箭才能使用

暗术士



以敏捷见长的物理型职业，特点是可以装备一些攻击力较低，但攻击次数高的武器，例如小刀等。自身的能力成长也多以速、运为主，在战斗中的回避率较高，后期习得一些辅助能力的话，攻击的同时可以高概率触发必杀，即使没有触发，配合辅助技能也能发挥不错的威力，加上敏捷很高，在队伍中一般都是第一个行动，优先消灭敌人的数量也能让队伍的压力减轻不少。暗术士的缺点比较明显，攻击技能缺乏范围攻击，遇到一大波敌人的时候效率极其低下，虽然自身回避率优秀，但防御非常低，一旦被敌人的强制攻击命中的话伤害非常大，在前列也会有很高的危险性，需要后期用装备来弥补。想要使用暗术士的话，推荐初期培养敏捷，将敏捷提升到 25 以上可以保证绝对在回合一开始行动。中期学会空蝉后提升运和力数值，增加发动的概率。后期可以根据情况来决定提升力还是体力，通过装备弥补的话能够稳定其输出能力，在习得必杀系技能后，无装备的情况下可以高概率发动必杀（一击必杀）效果。

技能

名称	习得等级	效果
神速	Lv1	根据等级提升强化防具的能力，同时还会影响防具的效果
必杀	Lv4	不装备武器时攻击一定是必杀攻击，装备武器时一定概率触发攻击次数增加效果
暗击 迅	Lv7	一定概率开始战斗时进入隐身状态，并可以发动命中率极高的攻击，射程会根据使用武器而变化
空蝉	Lv17	一定概率完全回避敌人的攻击，防御时发动概率大幅上升
暗击 斩	Lv27	一定概率开始战斗时进入隐身状态，并可以发动命中率极高的必杀攻击，射程会根据使用武器而变化
マスタ－レベル	Lv99	职业究极之证，角色的全特性值 +1

拳法士



非常典型的前列型物理职业，特点在于擅长使用连击，对敌方单体拥有很强的输出能力，再加上装备的武器是拳套，敏捷也有不低的保证。后期习得连续攻击技能后，即使打不死敌人也可以让其陷入眩晕状态，如果能配合各种辅助技能，被拳法士击中的目标基本都没有还手能力。拳法士自身的力和体力成长比较高，在前列行动时只要不是中了强力的异常状态，一般都不会有太大的危险。培养拳法士推荐初期可以将数值增加在敏捷上，进一步提升行动能力。将敏捷维持在 20 左右后全力增加力数值，配合后期的装备和技能，输出可以稳定在 A 级和 S 级之间。拳法士的缺点在于技能没有全体攻击，且自身对超常体敌人的输出有限，另外保证其不中异常状态也是一大难点，一旦被控制没有支援的话有可能直接被屈死，还是要配合后列的支援单位才能发挥其最大价值。注意拳法士一开始是无法选择的，必须将主线进行到第一学期快要结束时才会开放。

技能

名称	习得等级	效果
铁壁	Lv1	随着等级提升增加防具的效果，一定概率受到攻击时伤害减半，且防具装备的效力会变化
素手攻击强化	Lv1	随着等级提升增加空手状态下的攻击力
反击	Lv4	受到敌人的攻击后，一定概率进行反击
集中	Lv7	使用后无效果，但部分技能需要在集中后才能使用
连击三段	Lv7	对敌单体连续 3 次的连续攻击
连击四段	Lv21	对敌单体连续 4 次的连续攻击，但命中率会小幅下降
连击五段	Lv35	对敌单体连续 5 次的连续攻击，但命中率会下降



主线流程任务攻略

第一学期

凶恶异形排除要请 重要任务



一开始的剧情后玩家只要直走很快就会触发剧情。这里没有地图，不过道路也没有分岔。剧情结束后自动回到学园，同时系统会给玩家分配5名同伴。剧情后接受第一个任务“凶恶异形排除要请”进入东京ミッドヒルズ区域，选择第一项出击就能进入第一个迷宫森本ビル27F初层。

一开始玩家的位置会位于地图的左下角，往中央移动，中途会触发2次剧情，在最中央的位置（X09 Y09）发现学园学生的尸体后继续探索。这里暂时不会遇敌，一路探索到中央下方的狭窄通道时（X09 Y02）会触发第一场战斗，敌人强度不高，使用魔术士的魔法可以一次打掉一只。剧情后继续在本层探索，中央的四个区域各有一个隐藏的房门，在接近时队伍中的学术士会提示玩家（下方出现提示），转面调查左右的墙壁即可让隐藏门出现，不过里面也没什么好东西。探索完毕即可离开这里返回学园选择完成任务，得到100点GP。

学园内怪奇意识调查 重要任务



完成上一个任务后自动触发剧情，接下来会开启医疗ラボ指令，玩家可以利用这里给队员进行回复，分配GP升级等等。准备结束后可以接到第二个任务“学园内怪奇意识调查”，接受任务后自动和ジョニー・樱庭对话，接下来到日轮学园驿调查后与日々野规子交谈，进入学堂公园调查发现奇怪的人东条拓磨，最后返回教室与NPC对话得到情报，进入学堂公园的学徒隧道 东口。

在入口区域会有教学系统，玩家可以从任务旁边确认该区域会出现的敌人强度。继续探索，在（X07 Y16）会有指导教学，出现提示的时候调查左右的墙壁可以找到开关，移动的时候注意这里开始出现陷阱了。进入中央区域（X12 Y12）后会出现暗黑区域，在这种区域只能通过查看地图的方向来判断自己所在的位置和方向。继续前进，在下方中央岔路口的位置（X08 Y04）会出现转移床，玩家踩上去会被随机转向，此时一定要注意自己在地图上的方向。继续往北面走，在（X07 Y06）位置会有宝箱开启的教学，开启宝箱前会显示宝箱附带陷阱的种类和玩家队员目前可以解除陷阱的类型，选择对应陷阱种类的队员解除即可，解除错误则会在开启后会受到陷阱的伤害。调查这里左边的大门（X05 Y09），选择解除锁后即可触发剧情强制战斗。战斗的难度很低，胜利后开启通往返回之路的大门，离开迷宫报告完成任务获得150GP。（如果直接从这里进入南门侧的区域的话，可以在中央的位置（X12 Y09）调查学生的尸体，获得额外100GP。）

女子高生连续杀人调查 重要任务



完成上一个任务后出现下一个新主线任务“特别待机任务”，接受后退到教室就会触发剧情，这里的选项随意选择都不会影响剧情，剧情结束后任务完成并获得200GP。继续接受新任务“女子高生连续杀人调查”，这个任务有2星难度，推荐玩家将队伍等级培养到3级再挑战。接受后进入东京ミッドヒルズ区域的森本ビル，剧情后先进入地图左上角的房间，在下方位置（X08 Y11）触发强制战斗。这场战斗会出现联合技（ユニオンスキル）的教学，玩家在选择队伍中第一个人的指令时，使用方向键或△键就可选择联合技。发动联合技需要消耗队伍左下角的联合值，当然威力也够强大，在以后的战斗中根据情况来选择使用吧。结束后从最右上角的楼梯（X15 Y17）进入26F，往地图下方走，进入左边的房间内在（X10 Y11）会发现学生的遗体，同时获得100GP。接下来进入本层最中央的位置（X10 Y10）会触发一场强制战斗，敌人除了体力高以外没有任何优点，将其击破后本层就没剧情了。从左下角的位置（X03 Y01）下降到25F，往地图北面走，进入右边的房间在角落内发现这里的尸体（X07 Y10）并得到100GP。接着走右边的房间，在最下方的位置（X10 Y11）同样可以调查获得道具。最后往右下角走，进入房间后调查左下角的角落内（X08 Y03）会出现空间裂缝的提示。选择第一项转移到26F的中央下方（X08 Y03），利用这里的空间裂缝再次转移到25F之前无法到达的左下角区域，从最上方的隐藏门（X05 Y08）位置就能进入中央位置。解除这里的锁（X10 Y10）后，返回27F，从右上角房间的空间裂缝（X15 Y14）转移到26F，再利用这里空间裂缝进入25F的左上角房间，调查下方的墙壁（X13 Y10）发现隐藏的门。往中央位置走，打倒一只异形后就能成功打开中央的铁门了。注意这只异形的名字外形都和杂兵一样，但实际体力很高，要多利用魔法攻击。进入最中央的位置（X09 Y09），剧情后自动进入新的迷宫，可以直接返回司令部报告领取300GP的报酬。

手配异形讨伐任务 重要任务



比较简单的任务，接受任务后返回东京ミッドヒルズ区域的森本ビル，进入迷宫内直接触发遇敌槽系统（エンカウントゲージ），遇敌后会逐步增加，增加的等级越大，玩家越危险。本次的讨伐目标セイレーン会在玩家的遇敌槽等级到达一定程度后随机出现，但实际难度不高，弱点是土属性，多利用魔法直接攻击它，全员等级5的话可以轻松获胜。离开迷宫后自动获得报酬，接着再提交任务报告还能获得额外的功绩值。

バベルスフィア探索许可 课题任务



接受任务后进入日轮学园驿到达本次的迷宫バベルスフィア。一进入马上就会触发剧情，剧情后往前走可以激活时空点（X03 Y13）。注意本层需要使用魔术士的技能エンフロート浮空后才能探索。在本层的右方还可以再次遇见真麻和ムーラ（X03 Y09），剧情结束后返回司令部报告完成任务，同时出现新的重要任务。

7ヶ国サミット警备要请 重要任务



完成上一个任务后马上可以接受这个任务，注意任务的强度比较大，最好全员在5级以上，并事先回复到满状态。接受任务后回到森本ビル，下降到26F和25F的楼梯位置（X02 Y01）触发强制战斗。敌人的数量奇多，我方的魔法师在后方不要客气，全力魔法伺候，将其击破后还会有第二波敌人，优先击破后方最具威胁的大型敌人，胜利后可以先回学园回复一下再回来（必须用技能或道具飞回去，直接走回去必然遭遇战斗）。接下来前往26F和27F的楼梯口处（X16 Y17）触发第二场杂兵混战，注意对面的攻击力很高，且会直接攻击我方后列的同伴，伤害在30左右，回复一定要跟上。将其击破后返回学园报告完成任务。

完成“7ヶ国サミット警备要请”这个主线任务后，暂时不会出现下一个任务，需要玩家把课题任务完成到只剩下一个时才会出现新的区域。先谈谈“セイレーン处理”和“オーガ处理”这两个课题任务，前者会在森本ビル出现，后者则是在学徒隧道区域出现，将玩家的遇敌槽等级提升到3级以上很容易就能遇到（在指定区域内随机出现），将其击破后离开迷宫就能完成任务。注意不要将遇敌槽的等级提升太高，否则敌人会很强，有全灭的危险。接下来看“ラボ活用讲习”这个任务，需要在开发ラボ处选择コンタクト与局长对话，然后按照其要求将得到的武器ロングソード解体，再利用素材JWロングソード和MTメタル合成ロングソード即可完成。注意虽然素材说是在迷宫内可获得，但其掉落概率实在是低得可怜。因此最简单的方法是选择配备后花200GP购买，然后直接交给他。完成以上3个任务后，司令部会出现下一个课题任务“バベルスフィア探索许可”。（目前“异形出现レベル确认”是无法完成的，记得每进入新迷宫后选择一下调查当前迷宫出现敌人的大致等级即可。）

佐伯空斗目击情报 重要任务

接受任务后先到教室选择コンタクト打听情报，接着返回司令部会触发剧情，最后按照学堂公园→日轮学园驿→游叶町2次的顺序，依次打听接下来的新情报，最后返回司令部报告即可完成任务。

盗难コード探索依赖 重要任务



接下任务后先前往学堂公园打听情报。注意这里如果选择第一项的话会导致联合槽被直接清空，剧情后再返回一次继续打听情报。接着返回司令部报告情况，得到指令前往学徒隧道地下。先从南口下方的楼梯进入B2F，这里的敌人普遍等级在7左右，且会使用毒属性攻击，最好能带上对应的解毒剂。进入B2F蓄水层北区域后，在北面的位置开启开关（X11 Y15），从另一边绕到F蓄水层南的左下角区域打开另一个机关（X08 Y04），最后从旁边的转移点（X07 Y04）进入本次的目的地日轮アビスM。直接往下方走就能触发剧情（X18 Y15），这里会有一场强制杂兵战，但难度很低，胜利后继续探索。往下方探索的过程中要注意中途必须依靠隐藏门才能一步步前进，一路绕到起始位置的隔壁房间开启这里的键盘（X14 Y08）。继续往下方走，中途会遭遇一场强制杂兵战，胜利后进入日轮アビスR区域。往左边探索，在中央位置遭遇强制战斗（X06 Y10），注意它们的集中攻击，前列的队员随时要准备回复。继续往前走，在右手边的房间前会触发剧情战斗（X04 Y06），难度很低，胜利后返回司令部报告完成任务。本次任务完成后不但可以获得GP奖励，还能开放职业拳法士的使用权限。

大型异形排除指令 重要任务

完成上一个任务后如果这个任务还没有出现的话，就先清理手上未完成的课题任务。接受任务后进入学徒隧道的 B2F，从南面的通道进入北面，之前打开过这里的机关的话就可以直接从下方的大门进入北面左边的区域。往中央的道路走，在中央的小房间内让学术士打开锁住的大门（X08 Y11），在里面与 BOSS トミ－ジャイアント战斗（X06 Y11）。这场战斗的难度很高，一开始一定要注意前列的队员很容易被秒，要多利用全体攻击快速削减敌人数量，胜利后得到 3 个 MT ゲノム I。返回司令部报告完成任务。

拉致事件オトリ搜查 重要任务



接受这个任务后会开放神乐川封锁区的探索许可，在游叶町先进入神乐川封锁区 东，进入后会直接触发剧情。接着直线往前走后找到みはる（X08 Y13），剧情后触发战斗，将杂兵全灭后获得 MT ゲノム I。剧情结束后往北面走，进入神乐川封锁区 北东区域，往左边探索到最左下角的角落内会发现梯子（X00 Y00），顺着梯子爬到北东上阶后直走很快进入东上阶区域，往下方走找到偏上方的一个小房间内（X07 Y13）触发剧情。剧情结束后，在返回司令部之前先到学堂公园打听情报，得知规子很奇怪后，再报告完成任务。

拉致事件再搜查 重要任务



这个任务的难度比较高，建议全员等级在 10 左右再接受任务会比较轻松。先进入神乐川闭锁区 东，进入后会直接触发剧情。本次任务的地形极其复杂，玩家必须从东面最上端（X13 Y00）进入北东区域，然后从下方（X02 Y00）绕回东区域，期间要注意中途强制单方向移动的水流。回到东区域的左边后，一路往下，从（X03 Y00）完全黑暗的道路一路前进，就能进入目的地中央区域，要注意这里的强制转向陷阱，多注意观察地图上自己的方向。这里没有岔道，顺着道路前进到尽头（X14 Y04）会出现提示，调查后按下开关，中央区域的机关会被强制开启。接下来推荐利用转移魔法传送回去，改从神乐川闭锁区 南进入迷宫，一路往上走，在中央位置（X11 Y07）区域会触发剧情。剧情结束后探索左边的区域，从（X19 Y09）一条黑暗的小道绕到南东，再顺着道路进入南区域的最上方，从这里可以进入中央区域。之前开启的大门现在可以通过了（X14 Y03），顺着道路走会到达西区域，注意这里很大一块地形处于魔法封印状态，在该区域内玩家不能使用任何魔法（地图显示绿色的部分），不要恋战也不要踩到带电的部分，否则 HP 耗损太大只能用道具回复。一旦通过这个区域，记得赶快给队伍回复。接下来开启最前方的机关大门（X17 Y11），从这里可以返回西区域的起点，不过暂时不用走这条道路。

继续往北面探索，成功进入北西面区域后探索中央的位置，在中央狭窄的区域内开启开关（X15 Y10）。注意这里部分门是单向的，一旦通过无法返回。完成后触发剧情，接下来玩家需要进入北区域的左下角位置（X02 Y02），这个位置必须从北区域左上方（X00 Y10）进入北西区域，然后通过之前打开的大门（X16 Y10）才能到达，并触发剧情。（注意这里有一定概率会触发到达目的地却没有剧情发生的 BUG。此时应当直接离开迷宫，回司令部与海斗对话，通过调查任务的方式得知该区域的位置后再进入一次。）剧情后会有强制杂兵战，敌人的能力很高外加数量极多，战斗时回复一定不能断，同时多利用群体魔法，将敌人数量尽快削减下来。胜利后获得 3 个 MT ゲノム I，同时指示玩家前往中央区域的左中央位置（X01 Y11）触发强制战斗。这场战斗的难度非常高，推荐玩家在等级 11 左右，并更新强化装备后再进行挑战。本战时间拖得越久对我方越不利，开始战斗后应该全力回复并使用全体攻击，快速将前两排的杂兵清理干净，就能大幅降低难度。推荐使用对敌一排的土属性魔法。BOSS ノノ单体攻击伤害在 90 左右，队伍等级在 11 级以上时，无论哪个职业都能扛得住。胜利后获得 3 个 MT ゲノム，同时自动完成任务，不需要回司令部报告。

御舟アリス救出指令 重要任务



这是个比较恶心的主线任务。接受任务后要先前往森本ビル，一路下降到 25F 后进入迷宫日轮アビス。这里需要前往 U 区域，一路往 W 区域的南面移动，到达尽头位置后往左边前进，中途会触发剧情。进入 V 区域下方（X18 Y02）还会遭遇一场小杂兵战，敌人的数量比较多，建议多利用火属性群体魔法快速削减其数量。北面的道路虽然一开始就能进入，但实际上是被封闭的死路。继续探索，在尽头还会有一场小 BOSS 战（X03 Y02），弱点和强度都与之前相同。最后一路折回到 U 区域的最东北角，打赢一场杂兵战可以开启上方传送带关闭的大门，同时传送（X19 Y17）到本次的目的地 TPF キングダム。

成功传送过去后会触发强制剧情。玩家一开始位于 TPF キングダム B3F，这一层的范围不是很大，但陷阱比较多，敌人也会使用睡眠或麻痹等状态，我方要准备好各种道具以及魔法，移动时最好先使用魔术士的漂浮魔法再进行移动。从地图左边的楼梯进入 B2F（X13 Y07），B2F 被分为数个小房间，每个房间都会有一个问题，玩家需要回答正确的答案才能开启接下来的大门。在一开始位置身后的房间（X17 Y07）内选择“额”；接着往北面（X17 Y02）走选择“300”；继续往左边探索，在中央下角的房间（X07 Y02）内选择“何も言わない”；最左下角的房间（X02 Y02）则选择“纯血”；完成后往左上角移动，在第一个房间（X02 Y12）内选择“约束”；继续往上走的第二个房间（X02 Y17）内选择“ピ－ス”；最后往右边的道路走，在最后的房间（X12 Y17）内选择“平和力を高めよ”，完成后往下方的房间内移动，即可找到通往 B1F 的楼梯。

进入 B1F 后，绕一圈进入中央部分，在最中央的位置可以触发剧情战。这场战斗和上一个任务 BOSS 战的难度与攻略方式相似，同样是先快速全灭前列的杂兵即可。不过注意这场战斗不要消耗太大，因为在胜利后会立刻开始第二场 BOSS 战。BOSS ゴ－ルデンロック的实力

不算很强，战斗开始后可以先使用联合技进行绝对先制攻击，发动全体魔法快速干掉面前的几个小杂兵，接下来单独对付ゴ－ルデンロック就没什么难度了。BOSS的弱点是风属性，单体攻击伤害在120左右，注意回复即可，但同时要小心它的异常状态，中了的话会无法行动，若是后方回复攻击成员中招，一定要第一时间解除。胜利后可以获得10个MTゲノムI，同时强制返回司令部，并出现第一学期最后一个重要任务。

WIZ机关搜查任务 重要任务



同样也是比较恶心的任务，接受任务后别急着出发，先前往开发部选キ－ツ－ル后开发出特殊钥匙“ハックキ－γ”，这是完成本次任务必需的道具，一般进展到此时玩家应该已经拿到开发原材料了。准备完成后进入神乐川封锁区，不管从哪边进入都可以触发剧情。之后进入南区域，从这里的任意一个梯子爬到南上阶，逐步探索到下方的一个角落内（X07 Y00），调查这里会出现空间裂缝。利用裂缝不断地在南区域和南上阶两个部分反复跳跃，直到到达南上阶的（X01 Y11）。这里的大门需要之前开发的特殊钥匙“ハックキ－γ”才能打开。成功进入后调查尽头的空间裂缝，会被传送到之前南下层无法到达的区域，一直往左边走就能到达南西位置的目的地（X14 Y14）。这里会有一场强制战斗，敌人只有1名，难度很低，将其击破后获得重要道具“パワ－キ－”。接下来离开迷宫后再次从北面进入，按照之前的顺序一路绕到中央区域，探索这里之后，进入中央左下角的房间（房间前会有提示，提示完了可以直接进入），找到里面的开关装置后开启电源（X08 Y09）。接下来分别调查该区域三个位置的电源（X14 Y07）、（X16 Y13）、（X10 Y15）并将它们开启，就能进入最中央的房间，传送到日轮アビス的E区域。（注意开启电源有时候会没有反应，多调查几次，成功的话会提示中央房间的大门已开启。）这里没什么岔路，但是中途会有不少陷阱以及暗黑区域，必须时刻注意自己在地图上的方向。由于接下来会有强制的BOSS二连战，最好回复满状态再来挑战。

BOSS战的第一场战斗基本本是杂兵，建议一开始利用联合技进行绝对先制攻击，将第一排土属性弱点的敌人数量削减下来，压力会瞬间减少很多。注意后列的敌人会削减玩家的GP值，不过打倒它后就能返还。同时还要注意自身的HP不要低于100。胜利后会与BOSS展开第二场的单挑战，由于敌人只有BOSS一人，难度反倒没有之前的大，全员强力先制攻击即可，回复单位一刻不停地执行回复指令，这样我方就不至于有角色会被一击必杀。本战要注意BOSS的异常状态攻击，如果陷入了无法行动的异常状态，一定要让其他角色快速解除；如果是毒等影响不大的异常状态，可以暂时不管，反正每回合都会进行回复。我方等级不低的话，几个回合就能打倒它（推荐队伍13级以上会比较轻松）。胜利后获得MTゲノムI×5。

时空体救援要请 重要任务

这个课题任务是主线流程中必须完成的。接受任务后进入バベルスフィア，直接往下走到达时空波ポイント（X03 Y13），选择コンタクト触发剧情。接下来返回司令部，选择任务进行报告，会被要求打倒イレギュラ－。再次返回バベルスフィア与真麻对话（X06 Y16），然后需要从两个方向进入C3认证电梯机关。目前可以选择从南面（S）或北面（N）走，两边都可以到达目标区域，但无论走哪边攻略难度都非常大。本文选择先从南面进入。



在C1区域中央下方的位置（X07 Y07）转移到狭窄的通道内，然后进入S1区域。这个区域很大，和N区域一样看不到自己的位置，只能用学术士的技能确认自己所在的大致范围。比较恶心的是这个区域有很多转移板，玩家移动时发现前方景色突然变了，就说明踩到转移板了，需要立刻打开地图确认自己的位置。首先前往右下角的转移平台（X18 Y00），进入这里会被传送，然后再进入（X18 Y19）就会转移到时空点附近，开启转盘就能进入时空点（X10 Y01）到达S2了。S2区域算是这几层里地形最简单的，先往右边移动，一路向北面走，到达最北上角会发现罗盘（X15 Y18），开启它后返回起点位置。接下来移动到中央区域（X07 Y09），这里有道隐藏的门，就算是玩家队伍中有学术士都不会出现提示。调查后一路绕道最左边，从背后开启大门后，开启机关并传送到S3区域（需要下级钥匙，之前不要消耗太多）。S3区域极其恶心，平台之间需要利用魔术士的浮空魔法ロンフロ－ト才能够移动，但是平台之间只有两道大门之间的一个小区域可以使用魔法，其他位置玩家处于浮空状态都会自动消除，因此需要玩家不停移动，然后躲在平台之间继续使用魔法继续移动。浮空魔法使用次数没有10次以上就不要尝试了，会功亏一篑的（使用特定道具也有浮空效果）。另外注意从左中央的平台移动到下方后，再绕到右边中央时不要直接往最左边移动，这里是单向陷阱，从右边能看到左边，但移动过去就没法返回了，且中途不要直接移动到最靠近版边的道路，会被强制传送回来。我们的目的地是到达最右中央的区域（X18 Y08），从这里上方的道路一路移动到左边，就可以打开转移点的开关。接下来就一路往北面走，中途除了几场强制战斗无任何难度，最后从最北面（X10 Y19）进入C3层（注意需要中级钥匙“バベルキ－β”，没有的话回司令部可以购买）。进入后一路直走很快就能打开开关认证电梯（X10 Y8），完成后利用魔法离开迷宫，然后再次进入バベルスフィアC1区域，接下来要从北面进入。

从C1区域的北面（X12 Y12）一路传送到N1区域的入口，这个区域玩家也是看不到自身当前位置的，灵活使用学术士的技能吧。N1区域的道路岔道比较多，但实际并不复杂，多注意对比地图，在N1区域的（X09 Y19）即可转移到N2区域。N2区域也比较麻烦，需要一路移动到最北面，再逐步移动到南面，最后从中央下方的大门（X09 Y04）移动到右边的区域。这里的岩浆区域需要利用浮游魔法通过。绕到最上层后从右边接近转移点可以打开这里的大门，方便日后进出。接下来在最右上角的房间内可以找到一扇隐藏的门（X16 Y19）。从这里往下方走，注意道路只有走中间才不会被传送回来。中途还会出现转移板，要注意自己的方向。走到最下方进门发现转移点，即可进入N3区域。N3区域不能识别自己的方向，但必须靠转移的方式移动，除了用学术士能稍微辨别自己的位置外，简直是地狱级别难度的迷宫。正确的路线为（X14 Y01）→（X09 Y05）→（X13 Y01）→（X10 Y06）→（X10 Y10）→（X09 Y09）→（X06 Y13），完成后从最边上的道路绕到最下方（X09 Y00）即可进入C3的另一边。行进中途记得开启左上角和右下角的两个机关，方便日后进入。

在C3最上方开启电梯第二个认证后，利用魔法离开迷宫。再次进入バベルスフィアC1区域，从C1的转移点（X07 Y12）进入中央区域，启动电梯（X10 Y09）就能进入C3正中央位置了。从这里往右上角走，利用一个“バベルキ－β”打开大门（X14 Y14）后，就要与BOSS战斗。注意它的单体攻击非常强力，伤害有150左右，我方的回复单位如果有全体大回复，压力会小很多。同样先快速削减杂兵的数量可以大幅降低伤害。胜利后随便找一个时光体，选择第二项コンタクト交谈后，返回司令部报告，第一学期的任务就全部结束了。

第三学期

新型ハザ－ド捜查要请 重要任务



报告后选择“二学期へ进む”，正式进入第二学期。但注意一旦进入第二学期，所有迷宫会初期化，迷宫内的构造也会改变。第二学期会出现大量的新区域，解除了15级的等级上限，并自动追加最后一个职业召术士，可以使用特殊的召术魔法。选择接受第一个重要任务“新型ハザ－ド捜查要请”。整备一下准备前往本次的迷宫“游灵病栋”。

从日轮ビッグシティ内进入迷宫“游灵病栋”，这个迷宫的敌人大部分为幽灵系、多使用魔法攻击。从开始的位置往北面前进，通过长长的走廊后在中途触发剧情（X04 Y12），接着到达尽头后往右边走，并在右上角触发战斗。敌人都是杂兵，压力不会太大，但要注意它们会攻击后列的角色，如果玩家要使用新职业召术士的话，一定要注意他的安全。胜利后触发剧情，最后回司令部报告完成任务。

机密情报保护任务 重要任务



接受任务后自动前往开发ラボ，剧情后前往教室与同行者对话，接下来随便前往3个地点选择コンタクト打听情报，即可收到电报得知目标在青山参道。在青山参道选择コンタクト后，一路返回学园，在教室内再次选择コンタクト触发剧情，最后得知目标出现于学徒隧道。从学徒隧道东口进入B1F一路往东面前进，走到中央位置后转左边即可触发剧情（X02 Y09）。这场杂兵战的难度很低，注意它的单体攻击即可，胜利后返回司令部报告完成任务。

新型アビス探查要请 重要任务

再次进入森本ビル。这里和第一学期时的构造不同，无法往下走。在开始的位置触发剧情后从右边进入28F，注意28F不会显示玩家的位置。从最初的位置进入中央部分会触发剧情（X03 Y03），注意地板的颜色，褐色的都是传送带，要避开它们的话必须进行几场强制战斗，强度都不是很高但敌人数量比较多，要多利用先制攻击。成功到达地图右上角后发现剧情点（X16 Y16），这里的敌人和病院出现的是一样的，使用2次先制很快就能打倒它们。胜利后全员自动返回并进入治疗室。

エクス逃亡指令 特别任务



完成上一个任务后自动触发该任务。由于全员被封印，在这个任务中是非常弱的。剧情后将物理型角色换到前列，然后一路往前冲吧。

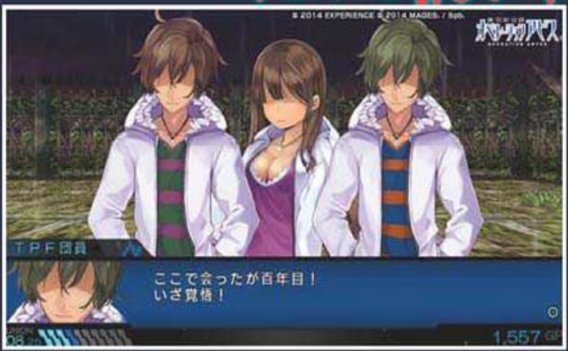
剧情战斗一共有两场，狂使用普通攻击即可，一般不会输，战斗胜利后可以选择全回复，但只能使用三次。注意除了强制的两场战斗外（一开始和最后各一场），其他战斗时可以利用联合技逃走。完成最后一场战斗后任务结束，全员自动回复。

スパイ捜索指令 重要任务

完成上一个任务后自动更换基地。接受任务后先在学园エントランス位置触发剧情，接下来按照学堂公园、青山参道、日轮ビッグシティ和TV サクラ的顺序打听情报，最后再回到日轮ビッグシティ与兴子汇合，得到新的消息，准备一下进入“游灵病栋”。先进入1F入口旁边黑漆漆的电梯（X04 Y01），发生剧情得知电梯被灵力切断。接下来往北面走，从北面的房间（X05 Y015）一路绕到手术室3（X02 Y14）后触发剧情（注意第一次进入需要一把钥匙，没有的话回开发设施购买）。接着需要按照顺序解放思念体，往1F北面走，从最北角（X17 Y18）进入3F（2F通往3F的楼梯就在旁边）。进入3F西北角的隔离病房（X02 Y17）解放第一个思念体，返回1F第一个思念体那触发一次剧情（X02 Y14）；前往2F北面的隔离病房解放第二个思念体（X08 Y17），依旧是返回1F触发剧情；最后前往1F左边全黑的厕所内解放第三个思念体（X16 Y12），返回1F思念体的位置就能回复电梯。返回之前1F无法启动的电梯位置，现在可以进入B1F了。在B1F直接往东北角移动，很快就能遭遇这里的BOSS（X16 Y15），这个BOSS的能力很强，虽然只有3人但单体攻击伤害在150左右浮动，我方没有15级以上的能力有可能被一击必杀，推荐可以使用全员强制先行动的联合技，再让学术士回复后使用强化魔法的指令，这样可以长期保持先制＋强化状态，回复单位的全体大回复一定要跟上，不然稍不注意就会有队友阵亡。胜利后自动返回司令部完成任务。



GHQ墓地调查任务 重要任务



完成上一个任务后需要随便完成一个课题任务，该任务才会出现。注意这个任务要求的等级大幅提升，最好升到21级再挑战，否则中途很容易被全灭。选择青山参道后进入GHQ墓地 正门，从一开始左边狭窄的道路进入最左上角尽头，来到墓地西的下方位置，在这里最左边的房间门口触发剧情战。这一战要快速消灭两只杂兵，因为它们的连击威力相当高。将其击破后调查大门进入到最深处（X06 Y10）触发剧情，接下来需要按照顺序到达4个指定地点踩下石板。先使用魔法离开迷宫，再次从正门进入，就在南区域的中央位置（X04 Y11）踩下第一块石板；接着从南区域最左边细长的道路前进，在第一个岔道口转左边进入西区域（X00 Y05），顺着这条路绕一圈就能到达北区域的左边，开启这里的铁门方便以后进出（X09 Y16）。顺着地图走很快到达北区域第二块石板的位置（X04 Y03）；完成后一路返回，绕到西区域北面的中央位置（X09 Y15）踩第三块石板（就从之前道路中央的入口进入）；最后回到西区域之前战斗的房间前，直接进入踩最后一块石板（X06 Y09），就会掉到地下墓地 西区域（从踩下第一块石板开始的顺序都不能错，否则不会触发剧情），往西边的房间一路调查，最后发现右边房间的棺木（X09 Y09）后触发剧情，传送回司令部报告完成任务。

管理官打倒作战 重要任务



接受任务后开放新的区域地下铁エクス线 上り，从银座进入后直线前进，注意移动到尽头时会被自动传送，连续传送数次来到中央（X08 Y08）的位置（中途要是被传送回原地点的话记得下次传送后往反方向走，路线其实很简单）。剧情后开始强制BOSS战，这次的BOSS能力很高，且会分裂出两个，推荐全员先用伤害减半的联合技，让学术士快速回复联合槽后再用先制攻击或让对面命中下降的联合技，3回合的时间足够反复循环，危险性非常低，但要小心BOSS的躁郁状态攻击，回复单位中招后一定要马上回复，否则可能瞬间崩盘。胜利后往前移动，依旧是传送到北面的车厢内，最后到达中央位置的车厢开始第二场BOSS战（X11 Y11），这场战斗的难点在于一开始要快速清理前面4个杂兵，战术还是和之前一样，先伤害减半后先制攻击，注意BOSS的躁郁状态攻击，给其使用一个命中大幅下降的联合技很大概率可以回避。胜利后直接返回司令部报告完成任务。

バベルスフィア调查指令 重要任务



再次进入バベルスフィア，刚移动两步马上就会有强制杂兵战，敌人的等级很高，我方推荐至少在21级以上再挑战。胜利后直接往下方走与时空体对话（X03 Y13）得知周围有异形入侵。按照顺序依次调查最东边（X19 Y09）、最南边（X09 Y03，需要从中央位置X07 Y07传送到达）、最北边（X10 Y19，需要从中央位置X12 Y12传送到达）以及中央位置（X10 Y10，需要从左边的X07 Y12传送到达），每个位置都会有一场强制杂兵战，配置全是一样的。将所有地点的敌人全灭后回到时空体（X03 Y13）所在的位置，选择第二项对话后启动中央的电梯，接着再次从左边（X07 Y12）传送到中央的电梯（X10 Y09）直接前往C3区域。注意一旦进入此处就会直接触发战斗，这次的敌人数量非常多，推荐可以使用联合技中的伤害减半マジックシェル，避免被集中攻击导致死亡。胜利后直接返回司令部报告完成任务。

スプロールテラー再搜查 重要任务



接受该任务后可以获得道具メイデンゲノム，接下来进入青山参道的GHP墓地 通用门，往地图右边的小道走，一直走到中央的尽头后往右转（X19 Y13）进入东区域。接下来顺着道路很快就能找到北面的房子（X13 Y17），在这里的强制杂兵战后利用メイデンゲノム打开房间大门即可到达地下墓地 东。顺着道路走，在中途会触发剧情（X10 Y12），剧情后大门会开启，顺着道路一直往前走，爬到墓地东区域后可以直接走到西区域。注意道路上会有两道大门的开关，别忘记开启它们方便以后进入。走到西区域的楼梯口触发BOSS二连战，第一场战斗敌人是普通的战车型杂兵，但要注意它的单体攻击很高，全员大回复的魔法一定要随时使用，保证HP在80%以上，不然后列的队员被击中基本等于一击必杀。第二场战斗为更强的大型战车，攻击力更高，除了伤害减半的联合技状态一定要有外，后列的同伴最好也加上一个伤害减少的状态魔法，否则20级出头的等级后列被击中会直接死亡。BOSS的HP不高，几个回合就能干掉它，胜利后返回司令部报告。

特别补习受讲任务

课题任务



该很容易找到。在该区域的下方会触发一场小BOSS战，战斗前我方的联合槽会降低到0。优先使用伤害减半的联合技，注意后方的强力敌人会使用让我方任意一人暂时消失的技能，如果把魔术士这种强力输出弄消失的话会很麻烦，但整体难度不大，胜利后返回司令部报告完成。

完成上一个任务后，需要完成两个课题任务才能让新的重要任务出现，本任务便是其中一个。接受任务后先到教室选择コンタクト与NPC对话，接下来前往GHQ墓地东区域（X07 Y09），之前探索过应

新人队员研修辅助

课题任务

这个任务更加简单，接受任务后先进入森本ビル，在入口处触发剧情，接着离开，返回司令部购买一个カレ－ケア（100GP），然后进入地下铁エクス线 下り，一直往前走马上就能遭遇NPC，与其对话后将カレ－ケア交给她。接下来打倒一个杂兵就会自动完成任务，并不需要返回司令部报告。注意这个任务还可以完成多次，不过地点不同。目前只需要完成一次就能让重要任务出现。

未知异形排除要请

重要任务

算是后期比较简单的重要任务了。接受任务后前往バベルスフィア，在C1的（X07 Y12）左边传送到电梯位置（X10 Y09）进入C3区域，在出口不远处（X09 Y10）就能触发战斗。这场战斗的难度极低，对手只有17级，胜利后直接返回司令部报告完成。注意该任务会触发无限次，接受后都是到达指定地点打倒目标敌人后完成，用查看任务的方法可以知道指定位置的具体坐标。

TV サクラ潜入指令

重要任务



开始后前往TV サクラ选择コンタクト参加クイズ大会，需要连续回答几个问题。按照顺序依次选择“神埼正宗”、“イナズマイ－グル”、“蟹原树里”、“朝青鹤”和“エコ难民”，每回答正确一次可以获得GP点，共计能得到10000左右的GP，回答完毕后还可以看到一张CG图。接下来进入游灵病栋，直接利用电梯（X04 Y01）进入B1F，一直往右上角走，进入一个死角位置（X16 Y12）可以直接被传送到墙内，顺着道路一直前进，很快就能找到梯子进入1F的右下角（X17 Y08），继续往前探索，利用楼梯返回B1F后从下方的传送点（X12 Y02）直接进入日轮アビスC区域，这个区域玩家没法看到自己的位置，必须先从右边往上走，接着中途会被随机传送，利用学术士的技能确认自己的大致位置后，等一旦传送到右上角的道路时（偏右上角一点点的位置），立刻折回往反方向走，就能被传送到左边的通道口处。往这里进入B区域，中途会有一场强制杂兵战，胜利后在B区域最中央的位置触发（X10 Y10）战斗，敌人数量不算多，但等级比较高，注意使用防御联合技降低伤害。胜利后直接返回司令部报告完成任务。

学园内王子队调查指令

重要任务



接受任务后先在教室打听情报，接下来进入学徒遂道 南口，在B1F往右边探索，进入中央下方位置触发一场强制战斗（X12 Y05），战斗的难度很高，敌人有可能使用一击必杀，最好能用命中下降封住它的攻击。将其击破后进入B2F，这里需要收集4个ヘビ－コ－ド1トン，分别位于贮水槽南左边的房间内（X06 Y13）、贮水槽南右边的房间内（X13 Y08）、贮水槽北中央的房间内（X06 Y11）、以及该区域下方的通道（X07 Y02）内（注意要从南区域的北面进入X03 Y19）。收集完4个ヘビ－コ－ド1トン后，分别前往贮水槽南（X16 Y03）、贮水槽南（X05 Y03）、贮水槽北（X14 Y16）和贮水槽北（X03 Y16）使用ヘビ－コ－ド1トン开启这里的四道机关，触发剧情后从贮水槽北右边的漩涡（X13 Y06）进入B3F大贮水层。一下去就会遭遇强制战斗，敌人的弱点全是风属性，难度实际不高，但要注意后方大怪物会使用麻痹攻击以及将我方的成员随机传送走一个的技能。将其击破后按照（X12 Y09）→（X15 Y03）→（X06 Y18）的顺序探索该区域的三个位置，每次都会再次与该BOSS战斗一次，胜利后随机获得一个道具奖励（注意移动时必须有魔术士的浮游魔法），最后一次击破它后触发剧情，直接返回司令部报告完成任务。

コ－ドブレイカ－研究

重要任务

完成上一个任务后需要先到教室触发一次剧情，才可以在司令部接到这个任务。这次的目的地是森本ビル，进入后直接往27F的北面走，往中央的位置进入本层左上角的房间，在一个角落内（X04 Y15）触发剧情战斗。对手的攻击力很强，注意使用联合技。胜利后自动触发剧情，返回司令部报告完成任务。

神乐川闭锁区搜查指令 重要任务



完成上一个任务后依旧先到教室触发一次剧情，最后再返回司令部领取任务。这次直接进入神乐川闭锁区 西区域，这里的构造和一学期有很大的不同，区域变得小很多，直接往东边走进入中央区域。从中央区域下方绕到中央位置，按照（X14 Y07）→（X16 Y13）→（X10 Y15）→（X08 Y09）的顺序分别前往这里的4个区域，调查这里的开关后依次将其开启。注意中途有可能会有强制的战斗。最后一个开关开启后，中央位置的大门（X12 Y11）会打开，从这里可以进入神乐川闭锁区 中央上阶。直接从这里左下角（X09 Y09）可以进入中央最上阶。这里的道路比较复杂，大部分地方都会有陷阱，一旦踩到即使是浮游状态也会掉下去，正确的路线为，从起点位置（X09 Y09）往地图北面走5步（X09 Y14）、转向地图右边直走6步（X15 Y14），接着往地图下方走4步（X15 Y10），再往地图左边走3步（X12 Y10），最后转向往地图下方走到尽头（X12 Y06）调查这里的墙壁发现隐藏的门，进入后往左边探索，在左下角（X04 Y04）触发剧情后直接返回司令部报告完成任务。

バベルスフィア防御指令 重要任务



倒数第二个主线任务，接受任务后进入バベルスフィア，直接往前走与时空波ポイント（X03 Y13）对话，接下来按照老办法从中央的位置传送到C3区域。先往左边探索，从最左下角（X00 Y00）进入W3区域，在尽头调查墙壁打开隐藏通道（X18 Y00），利用浮游魔法继续前进，在最上方的位置（X14 Y17）与小BOSS战斗。注意这场战斗杂兵是会无限增援的，必须打倒后方的小BOSS，减伤和增加魔法威力联合技要多加利用。胜利后再往另一边走，从C3区域最右上角（X19 Y19）到达右边的E3区域，调查尽头的道路发现隐藏门（X01 Y19），从这里前往E3的下方中央位置（X05 Y02），一样的方式打倒小BOSS后，电梯会开启新的功能。此时返回电梯位置（X10 Y09）可以进入C6区域了。在C6区域直接往左上方走（X13 Y15），到达目标位置后触发剧情，剧情结束离开迷宫会再次触发剧情，回司令部报告并接受主线的最后一个重要任务。

GHQ墓地突入指令 重要任务



本次的目的地是GHQ墓地，进入通用门后从间接已经开启的大门到达西边的楼梯口（X02 Y12）。进去前准备一下，一旦下楼梯就会有强制杂兵战，数量非常多，必须使用伤害减半的联合技。胜利后顺着道路走到达中央区域，在中央位置的角落内触发强制战斗（X12 Y10），敌人虽然只有1名，但是强度非常高，等级高达30，我方如果等级不够的很容易被顺着秒，它的弱点是圣属性，将其击破后会自动复活，此时触发剧情。接下来往北面探索进入ジ－ザスエリア，这个区域由一个环形通道组成，玩家必须绕道走到对面才能找到入口逐步进入到最中央的位置，中途的棺木内还会不停跳出各种敌人。一路探索前进，中央每一层的入口位置会有强制杂兵战，要小心的是这一场战斗设定为无法使用魔法，但可以使用技能，注意自己的HP（进入战斗后逃走再接触可以随机更换出现的敌人类型，可以利用这一点刷出最弱的敌人）。到达中央后（X09 Y10）连续选择3次“钟を3回鸣らす”后触发剧情，接着返回中央位置往南边走进入サタンエリア区域，这里的地形和北面几乎是一模一样的，但难度稍微要低一些，在入口位置的强制战斗是可以用魔法的，只是战斗时会处于全黑的状态。进入到该区域的中央位置（X10 Y09）调查，这次需要连续选择7次“钟を3回鸣らす”，完成后之前中央区域有不死敌人挡住的位置（X12 Y10）现在可以通过了。接下来直走，在尽头传送到日轮アビスP区域，在这里会遭遇杂兵三连战，难度不算很大，多注意使用各种联合技的组合，胜利后一直往前方探索，目标是该区域左上角的位置（X02 Y12），注意这里北面和南面有个地方通过比较麻烦，不但会有转向板，而且还看不到自己的位置，注意多观察地图的位置，如果被转向的话利用学术士的随意转移技能コ－ルポ－タル来调整自己的方向来通过，到达目标位置后触发剧情并自动完成任务。

ジオマトリクス突入指令 重要任务



接受任务后会得到道具マ－フィ－クロス和マ－フィ－ズボン，接下来按照教室→日轮学园驿的顺序触发剧情，再依次到所有区域选择コンタクト进行搜索，全部完成后再次回到学堂公园会自动触发剧情。最后前往TVサクラ选择コンタクト后先选择第一项，出现第二个选项时选择アルミニウム就会被自动传送到日轮アビス的F区域。一路直线前进，中途强制杂兵战后调查身后的墙壁发现隐藏门（X11 Y01），进入后被传送到F区域上方（X10 Y18），在往上方走发现传送点（X08 Y19），进入传送点到达最后的迷宫ジオマトリクス。

第一个区域γセクタ－的难度不是很大，先往下方走，走到快到北面的位置往地图右边转（X02 Y08），在一个墙壁前发现隐藏的门（X05 Y07），进入后可以将本层的大门（X07 Y07）打开。接下来就没什么难度了，往地图右方一路绕到地图最左下方，注意这里的十字路口全有转移板，加上周围的场景都是一模一样的，最好能够随时打开地图确认自己的方位，尽可能利用第一次的移动机会来确认自己的方向。最终的位置是左下角（X00 Y00）的传送点。到达后直接传送到Σセクタ－区域。

Σセクタ－区域需要按照指定的位置进行传送，正确的顺序是（X10 Y02）、（X17 Y10）、（X09 Y17）、（X02 Y11）、（X06 Y08）、（X15 Y08）、（X11 Y10），移动的时候注意不要走错了。所有传送的区域都是黑暗区域，部分情况下要避开面前的黑暗区域才能到达上面这些位置。成功后到达左上角的位置，从这里的传送点（X06 Y12）进入最后的Ωセクタ－区域。

Ωセクタ－区域相对简单一些，注意移动时要处于浮游状态，而且不要移动到绿色的位置，就顺着道路往下方移动，绿色的区域时魔法无效区，除非装备了自动浮游的装饰品，否则有魔法的状态

踩上去等于一击必杀。先从下方移动，这里顺着道路一路往右下方前进，注意路上的转移板，要走一步确认自己前方的风景有没有改变。到达右方的一个浮游区域后（X16 Y07），全员使用浮游魔法，再依次按照左 3→上 2→右 1→上 2→右 4→上 3→右 1→上 4→左 1→上 1→左 3 的顺序就能到达右区域的平台上（方向一律按照地图上的方向为准）。在这里会与アリス战斗，难度非常大，她的单体攻击基对我方单体本是秒杀效果，只能装备自动复活道具来防止，但是这样会非常消耗道具，后期一旦消耗完很难再救回来，不过好在她的 HP 并不高，快速将其击倒才是上策。减少伤害之后全力注重攻击，魔法上升的联合技要多加利用。胜利后走到平台下方的位置（X15 Y14），按照下 1→左 4→上 3→左 2→上 2→左 2→下 2 的顺序到达左上角的房间内，打开机关准备一下马上开始最终 BOSS 战。

Yウィザー

最终 BOSS



要对付这个 BOSS，除了必须将所有等级的联合技学会外，等级也推荐在 36 级以上再挑战，否则打起来真的非常艰难。战斗开始后它会召唤大量的杂兵，我方暂时是打不到它的，使用伤害减半的联合技后快速削减杂兵的数量，等 BOSS 位置往前移动到我方的攻击范围后集中火力猛攻。杂兵最好是故意留下1个，否则 BOSS 还会继续召唤，我方绝对耗不起。BOSS 还会使用将我方任意一成员暂时转移走的技能，这招比较恶心，要是我方的回复单位被转走的话有可能瞬间崩盘。好在转移的回合并不长，1 到 2 个回合就会自动归队，这期间用道具撑住回复。伤害减半以及魔法攻击上升的联合技状态一定不能断，学术士只要不停地给我方回复联合槽即可。其他时间就看 BOSS 使用全体攻击的次数了，一个回合使用 2 次的话死人的概率极高。如果战斗前能买到死亡后自动复活的道具的话，一定要多买几个，能极大减少全灭的压力。BOSS 的 HP 不算太高，等级在 36 的话火力集中 3 个回合差不多就能将其打倒，胜利后就是游戏的结局了。通关后可以保存进度，再次读取还可以继续游戏，同时会出现更难的课题和重要任务供玩家挑战。

奖杯攻略

奖杯总数	40	铜杯	28	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金所需时间	60 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯实际难度并不是太高，除了主线通关一遍的奖杯外，其他支线并没有难度太大的奖杯，只是部分奖杯可能反复刷起来比较耗时，白金的时间总体可以控制在 60 小时左右。比较要注意的是“プラグインマスタ－”和“ベテランエクス队员”这 2 个铜杯，完成的方法实际上并不难，前者在二学期后期バベル上层部不停打倒敌人来收集数量，进行付于到任意装备上，后者则需要刻意刷一下敌人数量。除此之外都是通关后特定的任务打倒隐藏 BOSS 获得的奖杯，这些奖杯对玩家的等级有要求，推荐在 46级以上在逐步挑战会比较轻松。其他的收集项几乎没什么难点，强化类的更是简单得一塌糊涂。

オペレ－ションアビ（白金）
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯

最初の一步（铜杯）
取得条件：完成第一个重要任务后即可获得

新たな力（铜杯）
取得条件：完成重要任务“盗难コ－ド探索依赖”，开放新职业后自动获得

ノノ…ノノノ…ノ…（铜杯）
取得条件：完成重要任务“拉致事件再搜查”后自动获得

ゴ－ルドマンの最期（铜杯）
取得条件：完成重要任务“御舟アリス救出指令”后自动获得

TPF 坏灭（铜杯）
取得条件：完成重要任务“WIZ 机关搜查任务”后自动获得

俺の名はXウィザ－（铜杯）
取得条件：完成重要任务“WIZ 机关搜查任务”后自动获得

今日から二学期－（铜杯）
取得条件：完成第二学期特别任务“エクス逃亡指令”后获得

共に战えて、光荣だったよ（铜杯）
取得条件：完成第二学期特别任务“エクス逃亡指令”后获得

イル－シブ・シャドウ（铜杯）
取得条件：在第二学期的任务“管理官打倒作战”打倒第一个 BOSS Xウィザ－后获得

わだじばながどがんりがん（铜杯）
取得条件：在第二学期的任务“管理官打倒作战”打倒第二个メイデンマスタ－

TPFの生き残り（铜杯）
取得条件：完成第二学期的任务“スプロ－ルテラ－再搜查”后获得

アカシックの片鳞（银杯）
取得条件：在第二学期的任务“ジオマトリクス突入指令”中打倒 BOSS アリス后获得

YHAL 坠落（银杯）
取得条件：打倒重要任务“ジオマトリクス突入指令”中的最终 BOSSY ウィザ－后获得

二人のウィザ－（银杯）
取得条件：通关后的课题任务“短期集中战斗训练”中打倒隐藏 BOSS ウィザ－后获得，推荐等级 40 以上

バベルの王－（金杯）
取得条件：打倒バベルの王
奖杯说明：通关后的课题任务“当学期继续课题”中打倒隐藏 BOSS ム－ラ后获得，实力非常强劲，推荐等级 45 以上再挑战。

妖刀に魅せられて－（铜杯）
取得条件：获得妖刀ムラマサ和 MURAMASA
奖杯说明：持有 Lv15 的ムラマサ和 Lv40 的 MURAMASA 二把刀，前者在一学期バベル迷宫的 C1 区域以外的地区都可以掉落，后者则比较麻烦，需要在バベル C24 才能获得。

ユニ－クコレクタ－（银杯）
取得条件：获得 30 种ユニ－クアイテム类道具（显示为黄色类的道具）



リ－サルコレクター

取得条件：获得所有的リ－サルコ－ド道具开发或购入的许可

奖杯说明：所有的必须在完成课题任务“リ－サルコ－ド开发”后才能开发购入，部分还需要在完成重要任务“御舟アリス救出指令”后才能开发并购入。

续·リ－サルコレクター

取得条件：获得所有的强化リ－サルコ－ド道具开发或购入的许可

奖杯说明：和奖杯リ－サルコレクター类似，但需要完成二学期课题任务“リ－サルコ－ド开发”、“强化リ－サルコ－ド开发”后才能开发或购入，重要任务“ジオマトリクス突入指令”完成后则可以获得购入ジャンク·完成体。

异形处理スペシャリスト

取得条件：累积打倒5000只异形后获得

奖杯说明：不需要刻意完成，在完成其他奖杯的同时慢慢刷，可以和奖杯ベテランエクス队员一起完成。

中坚エクス队员

取得条件：完成1000场战斗

ベテランエクス队员

取得条件：完成3000场战斗

奖杯说明：一般不用刻意来完成。通关后先取得其他奖杯，最后该奖杯还是没有得到的话，去初级迷宫给自己使用遇敌上升的魔法后慢慢刷，推荐可以在终盘时使用武术士一人，前往学徒水道 南口位置使用遇敌上升道具后反复进出，会不断遇到大量的低等级敌人，全体攻击快速搞定，需要的时间大概在6到8小时以内。

发见！コ－ドチップ！

取得条件：在迷宫中打倒敌人后掉落道具并获得的次数累积在500次以上

奖杯说明：注意必须“获得”，也就是在成功解除陷阱并得到的情况下才会累积数量。

手配异形讨伐！

取得条件：完成第一学期重要任务“手配异形讨伐任务”后获得

手配异形歼灭！

取得条件：讨伐过所有的异形

奖杯说明：全都包含在课题任务中，一学期没有完成的二学期也会出现。

ハイリスクマニア

取得条件：以遇敌槽最大等级的情况下连续战斗20次

奖杯说明：后期可以挑选前期敌人等级比较弱的迷宫进行，连续20次战斗不用10分钟就能得到。注意遇到手配异形的话，如果是第一次战斗，打赢它后遇敌槽会自动下降，所以最好完成该迷宫会出现的手配异形任务再来。

新しいもの好き！

取得条件：作成过拳法士和召术士至少一次

奖杯说明：无难度，最快在二学期一开始开启了召术士作成条件后可以获得。

免许皆传

取得条件：学会任意一个职业的所有技能

奖杯说明：注意要求的是职业技能不是魔法，且不包含每个职业99级的固定奖励技能，所以最快能拿到这个奖杯的职业是27级的暗术士，当然也不需要刻意练。其他主力职业最慢36级也可以得到这个奖杯，通关没有这个等级也比较吃力。

これが结束の力だ

取得条件：使用过所有的联合技

奖杯说明：注意包含了同种类型不同等级的联合技，联合技最高等级为3，每种联合技每个级别都需要使用一次才行。

最高の仲间达

取得条件：将联合槽（ユニオンスキル）成长到一定数值以上

奖杯说明：平时多使用学术士的技能ブレインスパイア，通关前100%能拿到，具体为将联合槽最大值成长到35以上。

大金持ち

取得条件：累积获得300000GP获得

寝床は棺桶

取得条件：打倒棺木中不停出现的僵尸异形

奖杯说明：在GHQ地下墓地 西（X09 Y09）位置随机遭遇，反复打倒一定数量后可以获得。

おおっと！

取得条件：持有ヘヘビ－コ－ド10トン的情况下移动获得

奖杯说明：使用ヘビ－コ－ド1トン×10作成ヘヘビ－コ－ド10トン，然后前往森本ビル27F（X09 Y09）区域反复移动获得。

飞び降り降车にご注意下さい

取得条件：触发特殊事件后获得

奖杯说明：无难度的银杯，前往“地下铁エクス线下り”中央位置（X09 Y11）ハックコ－ドγ一动到日轮アビス后获得。

しゃしょ－いた－

取得条件：触发“地下铁エクス线下り”的随机事件

奖杯说明：虽然是个银杯但实际上毫无难度，进入“地下铁エクス线下り”后反复不停移动就有概率随机触发（注意可以看到剧情触发点），不需要战斗。另外要注意二学期开始后一段时间内无法触发的，必须在完成重要任务“管理员打倒作战”后才有概率遇到。

全部お手制

取得条件：成功作成30次以上的任意装备

奖杯说明：无难度，后期基本不用刻意也能获得，作成一些垃圾装备即可。

素材の宝库

取得条件：解体任意装备累积30次以上

奖杯说明：后期把获得的低级装备随意解体30次即可，也是没有任何难度的奖杯。

小さなことからコツコツと

取得条件：选择强化任意装备累积30次

奖杯说明：没有任何难度的奖杯，一学期开始后注意强化很快就能拿到。

ギャンブルマニア

取得条件：使用ギャンブルコ－ド类开发装备30次以上

奖杯说明：同样也是没什么难度的奖杯，这个道具可以让任意道具随机变化，但要注意ギャンブルコ－ド这一类道具只能在二学期才可以，一学期是无法得到的。

プラグインマスタ－

取得条件：将所有付于种类的强化道具都强化过一次

奖杯说明：总算是最难入手的奖杯之一了，首先PL系的所有等级类强化都可以通过购买获得，这个后期就能完成，难度并不大；フィットパス系列的付于道具也可以通过购入来获得，这个同上一个，惟一的区别在于花费的GP点要多一些；最后的パワ－ソ－ス系列付于道具就比较难了，推荐可以前往バベル上层部，利用学术士的技能提高掉率珍惜道具的概率，利用这个来获得稀有的强化付于道具的概率，剩下的就是时间问题了。





超次元アクション ネプテューヌU

Neptune

ACT	超次元动作 海王星U			必需记忆卡
	超次元アクション ネプテューヌU			1203MB
	Compile Heart	2014年8月28日	港版	1人
零售版：6458日元/下载版：5600日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：17岁以上

文 绿豆饼

美编 Juxi

"《海王星》系列"的新作作为一款ACT类型的游戏登陆PSV，游戏总体来说类似"无双"，但也有着自己独特的系统。本作有"《闪乱神乐》系列"制作组的参与，不仅有厚道的全程语音，更有《闪乱神乐》中著名的"服装破坏系统"加入。游戏中还加入了各种能够颠覆游戏平衡性的系统，但需要花费一定的时间和努力后才能够开启或使用，只要有了这些系统，即使是不擅长动作游戏的玩家也能够玩得非常畅快。不仅如此，本作也是个很容易拿到白金奖杯的作品，只是需要花些许的时间，但比起"无双"系列可谓是简单得多。推荐给喜欢"《海王星》系列"和白金的玩家。

本文对应游戏版本：1.00

系统篇

菜单介绍

主菜单

名称	说明
ストーリー	故事模式
ギョウ界于武道会	武道会模式
ネプトラルタウー	海王塔模式
コンフィグ	进行游戏的音量、视频、控制等设置

游戏菜单

名称	说明
クエスト	任务模式，进行地区任务的选择
都市ウォッチ	观看剧情，以触发新的剧情和任务，甚至还能获得服装
セットアップ	进行角色状态的调整、取得硬币特典等等
サウンド	试听背景音乐
チュートリアル	观看游戏内的各种说明
コンフィグ	进行游戏的音量、视频、控制等设置



暂停菜单

名称	说明
セットアップ	进行角色状态的调整、取得硬币特典等等
ビューモード	观察模式，对当前游戏界面可以全方位观察
コンフィグ	进行游戏的音量、视频、控制等设置
リスタート	重新开始关卡
リタイア	退出关卡回到游戏菜单
チュートリアル	观看游戏内的各种说明
閉じる	继续游戏

基本操作



战斗部分

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键↑	显示任务条件
方向键←	查看角色的出招表
方向键→	查看硬币收集状况
方向键↓	更换角色
○	回避/跳过服装破坏画面
×	跳跃/二段跳
△	重攻击
□	轻攻击
L	重置人物方向
长按L	重置视角
长按R	显示技能列表
Start	暂停菜单

谈话部分

按键	作用
○	文本推进
×	显示/关闭对话框
△	后台文本
□	文本快进
L	已读文本快进
R/Start	自动播放文本

游戏业界武道会

完成第三章后在主菜单出现的模式，进入后可以先选择难度，然后可以选择“自分でやる”来自己编辑其他对手的位置，或者选择“おまかせ”让系统随机挑选对手，之后玩家要从包含变身后人物的18名角色中选择1人参加武道会，武道会中的敌人均为无装备的状态，不会受到玩家设置的影响，所以难度非常低。无论难度，只要玩家获得优胜，就能够获得一个饰品作为奖励，每个角色只能获得一次，也就是说武道会一共能拿到18个饰品，而且全角色优胜后，还会开启作弊技能的“∞SPゲージ”。下面给出各种饰品的列表。



优胜角色	名称	说明
ネプテューヌ	魔人に捧げし口红	攻击力+3000，SP槽不会增加
ノワール	魔人に捧げし手镜	体力、攻击力+1000，特殊力+500，SP槽不会增加
ブラン	魔人に捧げしブーケ	防御力+5000，SP槽不会增加
ベール	魔人に捧げしパフ	体力+5000，SP槽不会增加
ネプギア	暗が产んだ齿车	攻击力+4000，变身槽不会增加
ユニ	暗が呼んだリング	体力、攻击力、特殊力+500，变身槽不会增加
ロム	暗が啮んだドーナツ	体力+7000，变身槽不会增加
ラム	暗が育んだフーブ	防御力+6000，变身槽不会增加
デンゲキコ	冥府に传わる宝珠	体力、攻击力、防御力-1000，SP技能消耗量减半
ファミ通	狂乱アンクレット	体力-1500，特殊力-999，必杀技的伤害翻倍
パープルハート	激昂の热ガントレット	牺牲所有防御力来增加攻击力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
ブラックハート	激昂の红水晶	牺牲所有防御力来增加SP值，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
ホワイトハート	激昂の火圣典	牺牲所有防御力来增加攻击力和特殊力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
グリーンハート	激昂の绯ペンダント	牺牲所有防御力来增加特殊力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
パープルシスター	激昂の朱ヘルメット	牺牲所有防御力来增加体力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
ブラックシスター	激昂の赤マント	牺牲所有防御力来增加攻击力和特殊力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
ホワイトシスター（ロム）	激昂の阳笛	牺牲所有防御力来增加SP值和攻击力，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害
ホワイトシスター（ラム）	激昂の灼假面	牺牲所有防御力来增加体力和SP值，给变身后的角色装备能给予敌人更大的伤害

海王塔

当玩家用任意角色在武道会中获得优胜后即可在主菜单开启海王塔模式。玩家要选择2名角色从海王塔的1F（第1层）开始刷关，只有通过了当前层才能往下一层前进，每一层的任务均是“清除所有敌人”。另外，该模式下的进度是每个角色独立的，比如说ネプテューヌ刷到了30F（第30层），ノワール的进度只到10F，那么ネプテューヌ就可以自由刷30F以下的关卡，ノワール只能在10F以下与ネプテューヌ组队刷塔，也就是说要全员登顶最快是两两一组共5组人员刷5遍塔。海王塔最高层数为50F。全员登顶后能够开启作弊技能“一击必杀”和“∞エグゼドライヴ”，在途中还能顺便收集硬币、练级、刷友好度。顺带一提，达成金杯“ワン・オブ・スペクトラル”后系统会赠送饰品“フィーバースロット”，效果是获得的硬币数量变成2倍，对于全硬币特典奖杯的达成有所帮助。



组队战斗

游戏中大部分关卡需要玩家选择2名角色组队来过关，组队的好处不仅有攻击方式的互补，还有角色状态的独立计算，以及因为友好度产生的BUFF加成。到了后期，还会有消耗一半变身槽的双人合体技可以使用。而且当其中一人体力归零无法战斗时，只要用剩余的一名角色撑住一段时间，无法战斗的同伴将会以满体力的状态回归。选择自己喜欢的队伍，在任务中相互辅助来过关吧。

等级

随着等级的上升，角色的各项能力值也会增加，最高99级。等级可以通过做任务增加经验值来提升，即使参加任务不战斗的角色也会获得少量的经验值。

装备

玩家可以在游戏内给每个角色更换服装、装备、SP技能。装备主要分为武器和饰品，武器可以通过硬币特典获得，每个人共有3个级别的武器各一把。饰品主要通过硬币特典和武道会获得，完成一些特殊的要求后系统也会给予饰品奖励，同一个饰品可以多个人同时装备。



特殊力

游戏中，姐力、妹力、记者力统称为特殊力，每个角色都持有其中一种，随着数值的增加，不同类型的特殊力对角色能力的增幅项目也不同，姐力的增加对应体力值的增加，妹力的增加对应攻击力的增加，记者力的增加则对应SP值的增加，不同角色的同类型能力增幅率也不同。

友好度

角色与角色之间都会有友好度，友好度越高，两两组队时就会获得越多的BUFF。友好度通过组队完成任务的次数来增加，最大值为10。右侧列出友好度的BUFF列表。

等级	效果
3	获得的经验值是原本的1.2倍
5	无法战斗的角色回复时间缩短为原本的1/3
7	SP槽增加量变为原本的2倍
10	变身槽增加量变为原本的两倍



ノワールとネプギアのリリィランクです

战斗评价

每关打完后系统会根据玩家的总伤害、最大连击数、击破敌人数、被击数、连击数和战斗不能回数来给玩家一个战斗评价。战斗评价对游戏的进展不会产生任何影响。



服装破坏系统

在关卡中，屏幕的左下角显示了角色服装的耐久度，当玩家被敌人攻击到时会减少角色服装的耐久度，耐久度越低，角色的服装就越破，当耐久度为零时，就会触发服装破坏（Costume Break），同时会有福利画面，服装被破坏后，虽然防御力有所下降，但角色的会心一击率和变身槽都会增加。

SP技能

战斗中按下R+对应按键可以使出SP技能。SP技能消耗SP槽，使用中角色无敌，消耗量在技能列表中会有显示。SP槽会随着人物的SP值增多，SP值每增加1000就多出1个SP槽，SP槽可以通过攻击敌人或取得补给道具来进行补充。每个角色一开始拥有两个SP技能，在进入第三章后每个角色都会习得第三个的SP技能，此时可以去装备界面进行SP技能的设置。通关一周目后所有角色会自动习得第四个SP技能。

变身

变身是每个角色都拥有的能力，除了**デンゲキコ**和**ファミ通**外其他角色的变身都称为“女神化”。在战斗中通过攻击敌人可以增加左下角的EXE DRIVE槽（以下简称“变身槽”），2人组队的情况下优先填充待机角色的变身槽，当待机角色变身槽充满后当前操控角色的变身槽才会开始增加，单人任务时则是直接填充自身的变身槽。

当变身槽填充到最大值的一半时，该角色就能使用R+×或连续触摸2次屏幕来变身，变身后变身槽会慢慢减少，单人任务时可以通过攻击敌人来增加变身槽以延长变身时间，当变身槽用完时变身结束。



变身后的角色视作另一个角色，所有状态都是独立的，装备也与变身前的无关，除了SP技能外的攻击方式都会改变，可以在空中进行回避动作，部分角色连SP技能也会有所不同，而且必杀技会比变身前更有杀伤力。变身结束后角色会回到变身前的状态，变身时所拿到的补血道具不会作用于变身前。

必杀技

角色处于变身状态下，按L+R+□可以使出必杀技。必杀技会消耗当前所有的变身槽，威力与消耗变身槽的多少无关。到后期，只要角色变身槽积累过半也可以直接使出必杀技，不过性能会劣于变身后的版本。



合体技

组队状态下，当变身槽积累过半时，按L+R+△可以使出合体技，合体技会消耗一半的变身槽。合体技需要到第三章时才能习得。

硬币特典

在战斗中，玩家击败敌人后有几率获得对应敌人种族的硬币，收集到一定数目时可以去セットアップ菜单的メダルコレクション中取得相应的特典，下面给出所有硬币特典的列表。



スライヌ メダル

硬币数	名称	说明
50	パワーキット	饰品，攻击力+200
100	ガードキット	饰品，防御力+200
200	●SP+1000	所有角色SP+1000（永续效果）
300	マインドキットX	饰品，特殊力+400
999	☆超レーヴァテイン	ネプチューヌ的第三武器，攻击力+700

もとスラ メダル

硬币数	名称	说明
50	アシッドキット	饰品，体力-2000，攻击力+400
100	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	対麻痺パッチ	饰品，体力+1000，麻痹无效化

ゴースト メダル

硬币数	名称	说明
50	优柔不断キット	饰品，攻击力-200，防御力+200，特殊力+100
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
200	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
999	☆カリバーン	ノワール的第三武器，攻击力+700

チューリップ メダル

硬币数	名称	说明
100	はなさかキット	饰品，攻击力+50，防御力+50，特殊力+100
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	★グリーンワンド	ロム的第二武器，攻击力+300
450	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
700	はなさかキットX	饰品，攻击力+250，防御力+250，特殊力+200

ひまりわん メダル

硬币数	名称	说明
100	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
150	スクランブルエンジン	关卡开始时变身槽全满
300	★グリーンスタッフ	ラム的第二武器，攻击力+300
450	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
700	●POW+100	所有角色攻击力+100（永续效果）

マタンゴ メダル

硬币数	名称	说明
100	マインドキット	饰品，特殊力+200
150	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
300	★龙刀・桐生	ネプチューヌ的第二武器，攻击力+300
450	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
700	アシッドキットX	饰品，体力-6000，攻击力+2000

シカベーダー メダル

硬币数	名称	说明
50	スペースキット	饰品，体力+300，防御力+50
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
200	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
400	★ビームバスター	ネプギア的第二武器，攻击力+300

ドカーン メダル

硬币数	名称	说明
100	ボンバーキット	饰品，体力+200，攻击力+100，特殊力+100
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
450	パワーキットX	饰品，攻击力+500
700	☆超ミョルニル	ブラン的第三武器，攻击力+700

テリトス メダル

硬币数	名称	说明
100	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
150	ガリガリキットX	饰品，攻击力+2000，防御力-3600
300	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
450	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
700	☆ビームザッパー	ネプギア的第三武器，攻击力+700

ビット メダル

硬币数	名称	说明
50	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
200	★レールガン	ユニ的第二武器，攻击力+300
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
400	●DEF+100	所有角色防御力+100（永续效果）

リアル先輩 メダル

硬币数	名称	说明
50	★スチールハンマー	ブラン的第二武器，攻击力+300
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
250	アシッドキットEX	饰品，体力-11000，攻击力+4000

真のゲーマー メダル

硬币数	名称	说明
50	★ブレードランス	ベール的第二武器，攻击力+300
100	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	ガリガリキットEX	饰品，攻击力+4000，防御力-7100

GK メダル

硬币数	名称	说明
50	★アロンダイト	ベール的第二武器，攻击力+300
100	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
300	オーバーキットEX	饰品，攻击力+4000，特殊力-1000

ネコリス メダル

硬币数	名称	说明
100	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
450	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
700	☆ブリューナク	ベール的第三武器，攻击力+700

ペンギン メダル

硬币数	名称	说明
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
150	オーバーキットX	饰品，攻击力+2000，特殊力-400
300	★エレメンタルブルース	ファミ通的第二武器，攻击力+300
450	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
700	パワーキットEX	饰品，攻击力+1000

カボチャもん メダル

硬币数	名称	说明
100	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
150	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
300	★疾风迅雷の走り书き	デンゲキコ的第二武器，攻击力+300
450	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
700	スペースキットEX	饰品，体力+3000，防御力+500

バビブ音乐队 メダル

硬币数	名称	说明
100	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
150	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
300	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
450	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
700	优柔不断キットEX	饰品，攻击力-2000，防御力+1100，特殊力+400

クリスマス メダル

硬币数	名称	说明
50	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
300	☆真实の圣杖	ロム的第三武器，攻击力+700

テライケメン メダル

硬币数	名称	说明
50	优柔不断キットX	饰品，攻击力-1000，防御力+600，特殊力+200
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）

バレンタイン メダル

硬币数	名称	说明
50	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
100	スペースキットX	饰品，体力+1500，防御力+250
300	☆理想の圣杖	ラム的第三武器，攻击力+700

バルシェル メダル

硬币数	名称	说明
100	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
150	ガリガリキット	饰品，攻击力+400，防御力-800
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
450	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
700	☆紫电一闪の杀阵书き	デンゲキコ的第三武器，攻击力+700

アルラウネ メダル

硬币数	名称	说明
100	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
450	はなさかキットEX	饰品，攻击力+500，防御力+500，特殊力+400
700	☆エレガントブラック	ファミ通的第三武器，攻击力+700

M-3 メダル

硬币数	名称	说明
100	オーバーキット	饰品，攻击力+400，防御力-200
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
300	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
450	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
700	☆ヴィルタブラスター	ユニ的第三武器，攻击力+700

ドーレム メダル

硬币数	名称	说明
100	ボンバーキットX	饰品，体力+100，攻击力+500，特殊力+200
150	ガードキットX	饰品，防御力+500
300	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
450	ボンバーキットEX	饰品，体力+2000，攻击力+1000，特殊力+400
700	ガードキットEX	饰品，防御力+1000

ドでかスライヌ メダル

硬币数	名称	说明
10	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
50	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
150	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）

ホエール メダル

硬币数	名称	说明
10	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
50	●POW+20	所有角色攻击力+20（永续效果）
150	伪りのネックレス	饰品，防御力-1000，SP-2000，受到的伤害变为原本的一半

シュクテキ メダル

硬币数	名称	说明
10	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
50	●DEF+20	所有角色防御力+20（永续效果）
150	强欲のレーダー	饰品，补给道具的出现率变为原本的2倍

アクション大マシン メダル

硬币数	名称	说明
10	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
50	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
150	●HP+1000	所有角色体力+1000（永续效果）

王・大パック メダル

硬币数	名称	说明
10	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
50	●HP+100	所有角色体力+100（永续效果）
150	●HP+1000	所有角色体力+1000（永续效果）

次世代鬼 メダル

硬币数	名称	说明
1	マインドキットEX	饰品，特殊力+600

作弊技能

在菜单选项“コンフィグ”中，玩家在“チートスキル”选项内可以开启或关闭能够颠覆游戏平衡性的作弊技能，游戏中一共有6个作弊技能，都要达成相应的条件后才允许开启。下面给出各个作弊技能的作用和获得方式。

名称	作用	取得条件
常时变身	在角色选择画面可以选择变身后的角色	通关一周目
ノーダメージ	角色不会受到伤害	取得所有的硬币特典
铁壁	受到敌人的攻击时不会产生硬直	第一次在武道会取得优胜
一击必杀	所有的对手只需一击即可击倒	全角色海王塔登顶
∞エグゼドライヴ	变身槽无限	全角色海王塔登顶
∞SPゲージ	SP槽无限	全角色在武道会获得优胜





战斗篇

游戏画面



1	体力	当前角色的体力
2	变身槽	上半部分为待机角色的变身槽，下半部分为当前使用角色的变身槽
3	SP槽	一格SP槽为1000SP值
4	角色头像	下方的为当前使用角色，上方为待机角色
5	同伴状态栏	红色部分为体力，蓝色部分为SP值
6	服装耐久度	蓝色为正常，颜色越趋向红色耐久度越低
7	敌人击破数	当前关卡击破敌人的数量
8	连击数	当前的连击数
9	连击总伤害	当前连击的总伤害
10	小地图	关卡小地图，蓝色箭头表示角色，红色标志为敌人，绿色标志为补给道具
11	技能列表	显示了SP技能名称与消耗量

掉落物品

被击败的敌人可能会掉落硬币或补给道具，硬币会自动被角色收集，补给道具则会很长一段时间内留在原地，玩家可以留着当体力或SP值低下的时候再去使用。

敌人的活动范围

每一群敌人都有着自己的活动范围，在某些地区的战斗中，玩家可以不去理会敌人跑得远远的，当跑出敌人的活动范围后，敌人就会消失，再次进入该范围内，敌人会重置血量重新出现，所以有时候战斗切记别把敌人（特别是BOSS）打出活动范围，否则敌人一旦消失就前功尽弃了。



技能&派生

在战斗中按方向键←可以查看当前角色的操作方式，其中某些按键旁边会有图标，表示该招式附带的效果，蓝色代表浮空，红色代表击飞。



角色心得

ネプテューヌ

典型的近战角色，普通攻击范围较大，派生技能具有推进作用，既能够推走敌人也可以逃出包围圈，SP技能也有直线的远距离攻击，到后期更是有一击大伤害的SP技能。变身后可以连按普通攻击使出无限循环的连击，攻击范围可以延伸到自身周围，是个简单易上手的角色。

ノワール

游戏内连段派生最多的角色，普通攻击方式基本为突刺，所以攻击范围基本只涉及到自身前方。派生技能基本全为浮空技，对于杂兵战没有多少用处，面对BOSS更是无法浮空。SP技能也只有一招是远距离直线攻击，但消耗比较大。所有招式中只有重攻击范围大，但是招式会有较长时间的硬直，此时可能会被后方的敌人攻击。变身后依然是普通攻击连段派生很多，而且派生技能也基本全是浮空，重攻击则变成了横向范围广的中距离直线攻击，实用性大增。综合来说变身后才能够体现出实力的角色。

ブラン

基础攻击力最高的角色，武器为锤子，也让这个角色成为游戏中最具有打击感的角色。普通攻击范围较小，派生攻击基本以旋转锤为主，具有推进和击飞的效果，攻击范围能够涉及到自身周围，重攻击的范围和伤害也不低，只是在原地停留时间略长。SP技能的范围都非常广，到后期还有一击大伤害的SP技能。变身后打击感略减，且攻击动作有所减慢收招硬直时间较长，普通攻击和派生技能都有推进作用，但攻击范围有所减小。综合来说变身后不如变身前，推荐给追求打击感的玩家。

ベール

典型的用长枪武器的角色，普通攻击能够涉及自身周围，但攻击的时候基本都停留在原地而且速度略慢，派生技能均为突刺，能够迅速冲出敌人的包围。SP技能也大多为直线攻击。变身后攻击范围扩大，速度加快，派生技能够令敌人浮空，比变身前实用性大增。

ネプギア

典型的近战角色，虽然攻击动作不同，但总体与ネプテューヌ没太大差别。攻击方式自带推进效果，SP技能虽然形式都和ネプテューヌ相近，但范围比ネプテューヌ稍微小些，后期和ネプテューヌ一样可以习得一击大伤害的SP技能。变身后与ネプテューヌ一样范围延伸到自身周围并可以连按□打出无限循环的连击，SP技能中的“スラッツシュウエーブ”会变成类似激光炮的“M.P.B.L”，游戏中惟一一个变身后SP技能会改变的角色。总体来说简单易上手。

ユニ

游戏中惟一的远距离攻击角色，基础攻击力最低，但是是最容易连击数达到999的角色。子弹具有穿透特性，如果敌人站成一排一颗子弹可以造成非常多的连击数。是所有角色中惟一一个可以长按按键可以使出招式的角色，长按□可以在原地持续射出子弹，并可以手动调整角度，在面对众多敌人时可以起到非常好的压制作用。普通攻击的派生可以将敌人浮空，重攻击可以派生到普通攻击套路上，可以用这套连招冲进敌群后进行360度的清扫。SP技能也基本为长距离直线攻击，也有近身技能，但消耗都比较高。变身后攻击方式改变，可以一边移动一边射击，但不能改变方向，并且取消了长按□的操作。普通攻击派生可以360度扫敌，重攻击虽然能够聚敌，但由于本身的攻击方式不聚敌也罢。虽然攻击力低，但到了后期装备饰品后完全可以无视这个缺点。

ロム

中距离攻击角色，攻击也能够穿透敌人，派生技的攻击距离远而且伤害不俗。重攻击则为护身技，即使被敌群包围也能应付自如。SP技能消耗都比较高，攻击范围都只涉及到前方，但后期可以习得低消耗大范围的SP技能。变身后攻击方式和ユニ类似，攻击距离变长，可以一边移动一边射出冰块，同时身边也会出现冰块追加攻击。重攻击可以对前方大范围的敌人造成伤害和多段连击。另外，该角色在进行回避动作后有短时间内是处于浮空状态，此时进行攻击都会变成浮空攻击。综合来说变身后更加能体现该角色的能力。

ラム

中距离攻击角色，攻击方式与ロム大同小异，重攻击反而变成了ロム普通攻击派生的火球，普通攻击派生能使出ロム的重攻击，SP技能和ロム完全一样。变身后也基本和ロム差不多，不过普通攻击没有冰块追加攻击，重攻击和ロム变身后的普通攻击派生一样，派生技和ロム变身后的重攻击一样。综合来说变身前的状态比ロム容易上手，变身后却不如ロム。

デンゲキコ

拥有大范围的近距离攻击、极快的攻击速度、低SP消耗和变身后飘逸的招式，可以说这个角色是游戏中能让人玩得最爽快的角色。普通攻击横向范围非常大，派生技可以将敌人挑空或快速推进，而且招式的范围都非常大。SP技能有对前方广角范围的电击，还有用硬币使出的“某科学的电磁炮”，消耗都非常低，后期习得的SP技能也都是大范围的技能。变身后在普通攻击和空中攻击时会追加变成雷电快速攻击敌人的动作，无论是地面还是空中，都能够大范围地打出非常高的连击数。无论变身前还是变身后，战斗能力都非常高也很容易上手。

ファミ通

普通攻击和派生基本都只能涉及到前方的敌人，不过攻击的时候角色并不会在原地停留，而且普通攻击到最后的派生技能具有推进作用，让角色攻击的步法非常灵活。SP技能看点不多而且消耗都比较高，不过本身的特殊力由于是“记者力”，所以在后期也不至于会有SP缺乏的情况。变身后角色的攻击方式稍有改变，范围依旧，加强了打击感。



☆任务攻略篇☆

游戏中的任务是触发主线剧情的关键，下面就逐个介绍每个地区的任务并列出任务的关键点。

ダイナマイトDE火山

ソロFIGHT！ラム！

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	16	出现的敌人	チューリップ、ひまわりん、マタンゴ
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败王・大パック（LV70）	BOSS	ジャドーレム 王・大パック

ノワ-ルとブラン

要点	关卡内一共有2个房间，而且在关卡中会有BOSS出现。注意关卡内水管系列敌人会使用麻痹攻击，被命中后可能会被周围的敌人连击打出大伤害		
推荐等级	27	出现的敌人	スライヌキス、钢スライヌ、ドゴーン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败450个敌人	BOSS	ドでか钢スライヌ、イプシロン

燃え盛る魂

要点	目标敌人需要击败100个敌人后才会出现		
推荐等级	29	出现的敌人	マグマボーイ、ドゴーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败リアル先辈、GK和真のゲーマー	BOSS	リアル先辈、GK、真のゲーマー

火山化水素水（特殊任务）

要点	无		
推荐等级	14	出现的敌人	ドゴーン种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败所有敌人	BOSS	-

废弃された谜のデ-タ

要点	无		
推荐等级	11	出现的敌人	ドカーン、テリトス、钢スライヌ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败120个敌人	BOSS	ドでかスライヌ

记事作成～女神候补生编

要点	无		
推荐等级	6	出现的敌人	チューリップ、ひまわりん、マタンゴ、M-3
角色选择	女神候补生		
参加人数	2		
过关条件	击败ドでかスライヌ	BOSS	ドでかスライヌ

クエストオブU遗迹

ソロFIGHT！ネプテュ-ヌ！

要点	无		
推荐等级	17	出现的敌人	スライヌ
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败2000个敌人	BOSS	ドでかスライヌキス

极意を我が手に

要点	目标敌人需要击败700个敌人后才会出现		
推荐等级	17	出现的敌人	スライヌキス、Cタケ・绝望、フロリスタン、アルルーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败アクション大マシン	BOSS	アクション大マシン

ユニとデンゲキコ

要点	无		
推荐等级	24	出现的敌人	R-4、アルルーン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败250个敌人	BOSS	リアル先辈、GK、真のゲーマー

ダブルのインパクト（特殊任务）

要点	关卡内总共有2个敌人，先将两个敌人引到一起，然后同时击败即可		
推荐等级	2	出现的敌人	ゴースト种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	同时击败所有敌人	BOSS	-

最近、空气违くね?

要点	无		
推荐等级	25	出现的敌人	ビットカスタム、R-4、スライヌキス、ダースマタンゴ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败400个敌人	BOSS	ブドーレム

遗迹の守护者たち

要点	目标敌人需要击败400个敌人后才会出现		
推荐等级	8	出现的敌人	スライヌ、チューリップ、マタンゴ、シカベーダー
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败ドーレム	BOSS	ドーレム

シックスティエ-岛

ソロFIGHT！デンゲキコ！

要点	目标敌人需要击败400个敌人后才会出现		
推荐等级	23	出现的敌人	シカベーダー、カボチャもん、パルシエル、アルルーン
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败3个ジャドーレム	BOSS	ジャドーレム

ソロFIGHT！ネプギア！

要点	目标敌人需要击败450个敌人后才会出现		
推荐等级	15	出现的敌人	チューリップ、ひまわりん、シカベーダー、アルラウネ
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败アクション大マシン	BOSS	アクション大マシン

ベ-ル&ファミ通限定！

要点	BOSS级敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	テリトス、カボチャもん、ドガーン、アルルーナ
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	连击数达到500	BOSS	コウケイキ

ネプギア&ユニ限定！

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	19	出现的敌人	ビット、ペンギン、アルラウネ、M-3
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败3个イプシロン	BOSS	イプシロン

勤勉実直な2人限定！

要点	关卡中的敌人只有用必杀技才能给予伤害（合体技无效），可以通过服装破坏、佩戴相应饰品等方式增加变身槽来使出必杀技		
推荐等级	26	出现的敌人	スライヌ、ドカーン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	用必杀技击败リアル先輩、GK和真のゲーマー	BOSS	リアル先輩、GK、真のゲーマー

究极の机械军团

要点	目标敌人需要击败150个敌人后才会出现		
推荐等级	18	出现的敌人	ドゴーン、テトースリ、テライケメン、次世代型ビット
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败コウケイキ	BOSS	コウケイキ

色男ゆるすまじ

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	マグマガール、ドゴーン、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败ドでかスライヌ（LV20）	BOSS	ドでかスライヌ、ドーレム

カオスパラダイス

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	11	出现的敌人	アルルーナ、ダースマタンゴ、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败シュクテキ（LV10）	BOSS	シュクテキ、ドーレム

珍种发现?

要点	目标敌人需要击败250个敌人后才会出现		
推荐等级	14	出现的敌人	りっちペンギン、スイカもん、アルルーナ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ドーレム（LV15）	BOSS	ドーレム

反转大魔王

要点	目标敌人需要击败250个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	スライヌキス、にゃあ、ダースマタンゴ、ビットカスタム
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败王・大パック（LV25）	BOSS	王・大パック

コノヨロコビハラサンヨ（特殊任务）

要点	无		
推荐等级	10	出现的敌人	テリトス种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败所有敌人	BOSS	–

モブたちの逆袭

要点	目标敌人需要击败425个敌人后才会出现		
推荐等级	7	出现的敌人	スライヌ、ゴーストボーイ、ひまわりん、シカベーダー
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败ドでかスライヌ（LV3）	BOSS	ドでかスライヌ

斗え、デンゲキコ！

要点	目标道具的其中3个会从敌人身上掉落，最后一个会从击败200个敌人后出现的BOSS级敌人身上掉落		
推荐等级	5	出现的敌人	スライヌ、チューリップ、ひまわりん、バルシエル
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	回收4个プロセッサパーツ	BOSS	アクション大マシン

サイゴの迷宫

ソロFIGHT！ブラン！

要点	目标敌人需要击败600个敌人后才会出现		
推荐等级	15	出现的敌人	ドカーン、テリトス、マタンゴ
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败ジャドーレム	BOSS	コールドーレム、ジャドーレム

プラネテューヌ限定！

要点	BOSS级敌人需要击败150个敌人后才会出现		
推荐等级	15	出现的敌人	ビット、ドカーン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	回收齿车mk2	BOSS	バーン、ビーン、ブブーン

ギュッと押し潰されたい（特殊任务）

要点	此关的敌人会免疫第一个角色的攻击，承受足够伤害后只会免疫第二个角色的攻击，如此反复。只要不断地换角色或直接使用合体技即可打出伤害		
推荐等级	7	出现的敌人	ドーレム种族的敌人、ドでかスライヌ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	不断地换角色直到击败所有敌人	BOSS	–

ブロックに想いを寄せて

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	スライヌキス、りっちペンギン、テストリ、マジックストーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ドでかスライヌ（LV10）	BOSS	ドでかスライヌ

梦・幻の迷宫の地に

要点	无		
推荐等级	12	出现的敌人	テリトス、ビット
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败150个敌人	BOSS	ドーレム

海沿いのしギンダイヴ

ソロFIGHT！ロム！

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	25	出现的敌人	ビット、アルラウネ、M-3、ドゴーン
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败3个イプシロン	BOSS	イプシロン

ブランとベール限定！

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	18	出现的敌人	スライヌ、ドカーン、ペンギン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败所有BOSS级敌人	BOSS	ドでかスライヌキス、アイスホエール

ドタバタバカンス

要点	无		
推荐等级	22	出现的敌人	くーるペンギン、マジックストーン、ブルーサン、アルラウネ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败1000个敌人	BOSS	アイスホエール

ロムとラムの大冒険

要点	击败250个敌人后才能前往目标地点		
推荐等级	20	出现的敌人	テト-スリ、マジックスト-ン、く-るペンギン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	到达目标地点	BOSS	ホエ-ル、サイバ-ホエ-ル

海湖水湾（特殊任务）

要点	将敌群中一个血量特别多的敌人击败即可过关		
推荐等级	12	出现的敌人	チュ-リップ种族的敌人、ドでかスライヌ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败特殊的敌人	BOSS	-

キレイな海を守れ！

要点	标敌人需要击败250个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	ドガ-ン、ビットカスタム、ホイニン、R-4
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ホエ-ル（LV10）	BOSS	ホエ-ル

植物の异常发生を追え

要点	无		
推荐等级	15	出现的敌人	スライヌキス、アペルド-ン、マタンゴ、チュ-リップ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败500个敌人	BOSS	ドでかスライヌ

リゾ-ト地の危机！

要点	无		
推荐等级	9	出现的敌人	ペンギン、ゴ-ストガ-ル、ビット、テリトス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败ホエ-ル	BOSS	ホエ-ル

大雪原カチコチパニック

ソロFIGHT！ベ-ル！

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	16	出现的敌人	ペンギン、カボチャもん、パルシェル
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败サイバ-ホエ-ル	BOSS	ホエ-ル、サイバ-ホエ-ル

ロム&ラム限定！

要点	无		
推荐等级	21	出现的敌人	ゴ-ストガ-ル、ドカ-ン、ネコリス、ペンギン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	到达目标地点	BOSS	ブド-レム

极寒の地で……

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	15	出现的敌人	えころじ-ペンギン、バレンタイン、マジックスト-ン、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败アイスホエ-ル	BOSS	アイスホエ-ル

おゆきなさいてきな（特殊任务）

要点	关卡内的隐藏敌人一共有5个，基本都位于地图下半部分，只要靠近隐藏地点就会现身		
推荐等级	3	出现的敌人	もとスラ种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	找出并击败所有的隐藏敌人	BOSS	-

スライヌたちの意地

要点	无		
推荐等级	20	出现的敌人	スライヌキス、コ-ルドガ-ル、ペンギン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败300个敌人	BOSS	ドでかスライヌキス、アイスホエ-ル

缠めて爆发しろ！！

要点	初始位置的组合中有将角色麻痹的敌人，被麻痹后可能会被敌人造成大伤害，觉得有困难可以到另一个有スライヌ的地点进行攻略		
推荐等级	24	出现的敌人	ドガ-ン、テストリ、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败300个敌人	BOSS	シュクテキ、アイスホエ-ル

ヴァルテナの道

ゲイム记者限定！

要点	目标敌人需要击败170个敌人后才会出现		
推荐等级	20	出现的敌人	シカベ-ダ-、ドカ-ン、ネコリス
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败コ-ルドゴ-レム	BOSS	ド-レム、コ-ルドゴ-レム

ネプテュ-ヌとファミ通

要点	无		
推荐等级	29	出现的敌人	アルル-ナ、A2-i、ドカ-ン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败350个敌人	BOSS	ジャド-レム、コウケイキ

试炼 鲜烈なる英知

要点	无		
推荐等级	30	出现的敌人	ホイニン、アルル-ン、ドゴ-ン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	回收マル秘密装置	BOSS	アクション大マシン、王・大パック

试炼 独创する绿の辉き

要点	无		
推荐等级	30	出现的敌人	にゃあ、シロタマもん、ドゴ-ン、ドガ-ン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败3个ブド-レム	BOSS	ブド-レム

试炼 纯朴なる白の辉き

要点	无		
推荐等级	30	出现的敌人	えころじ-ペンギン、アルル-ナ、ドガ-ン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败2个サイバ-ホエ-ル	BOSS	ド-レム、サイバ-ホエ-ル

试炼 重厚なる黑の辉き

要点	无		
推荐等级	30	出现的敌人	R-4、ビットカスタム、次世代型ビット、スライヌキス
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败2个コウケイキ	BOSS	コウケイキ

试炼 革新する紫の辉き

要点	无		
推荐等级	30	出现的敌人	スライヌキス、マグマガ-ル、コ-ルドガ-ル、マジックスト-ン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ドでかスライヌキス	BOSS	ドでかスライヌキス

ダブルマシン

要点	目标敌人需要击败第一波敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	次世代型ビット、ドゴーン、R-4、アルルーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败2个シュクテキ（LV20）	BOSS	シュクテキ

记事作成～女神编

要点	无		
推荐等级	7	出现的敌人	スライヌ、ゴーストボーイ、ゴーストガール、シカベーダー
角色选择	女神		
参加人数	2		
过关条件	击败シュクテキ	BOSS	シュクテキ

レフ・トヨンデッ・洞窟

ソロFIGHT！ノワール！

要点	玩家可以让角色跳到场景左上方的高台上，等敌人全部集中于高台下后，在高台上用△直接可以解决大批敌人		
推荐等级	20	出现的敌人	スライヌキス、ゴーストボーイ、ゴーストガール
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败1500个敌人	BOSS	ドでか铜スライヌ、コウケイキ

ラステイション限定！

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	16	出现的敌人	スライヌ、チューリップ、ひまわりん、パルシエル
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ドでかスライヌキス	BOSS	ドでかスライヌキス

シャイなあの娘が…?

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	18	出现的敌人	オレンジフラワー、ロストガール、マールベーダー、アイルー
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败ドでかスライヌキス	BOSS	ドでかスライヌキス

ネプギアとベールさん

要点	无		
推荐等级	14	出现的敌人	スライヌキス、ブルーサン、Cタケ・絶望、ホイニン
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	回收フシギな齿车	BOSS	ドでかスライヌキス

いつだって唯我独尊（特殊任务）

要点	目标敌人需要击败100个敌人后才会出现		
推荐等级	9	出现的敌人	シカベーダー种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败シュクテキ（LV7）	BOSS	シュクテキ

化けて、でちゃった…（特殊任务）

要点	道具的位置会在小地图上显示		
推荐等级	3	出现的敌人	もとスラ种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	收集16个8TBメモ	BOSS	–

禁断兵器のテリトリー

要点	无		
推荐等级	18	出现的敌人	アベルドーン、りっちペンギン、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败250个敌人	BOSS	アクション大マシン、コウケイキ

植物と大男！

要点	目标敌人需要击败200个敌人后才会出现		
推荐等级	13	出现的敌人	チューリップ、ひまわりん、アルラウネ、マタンゴ
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败アクション大マシン	BOSS	アクション大マシン

エブリパーク

ソロFIGHT！ファミ通！

要点	目标敌人需要击败500个敌人后才会出现		
推荐等级	30	出现的敌人	スライヌ、ドゴーン
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败パピプ音乐队（LV70）	BOSS	パーン、ピーン、ププーン

ソロFIGHT！ユニ！

要点	目标敌人需要击败700个敌人后才会出现		
推荐等级	22	出现的敌人	スライヌ、ビット
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	击败リアル先辈（LV70）、真のゲーマー（LV70）、GK（LV70）	BOSS	リアル先辈、真のゲーマー、GK

ブラン&ロム限定！

要点	目标敌人需要击败220个敌人后才会出现		
推荐等级	18	出现的敌人	シカベーター、パルシエル、マグマボーイ、コールドガール
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败BOSS级敌人并回收道具	BOSS	コールドドーレム

明朗快活な2人限定！

要点	无		
推荐等级	20	出现的敌人	マタンゴ、アルラウネ
角色选择	固定		
参加人数	2		
过关条件	击败150个敌人	BOSS	パーン、ピーン、ププーン

一骑当千を超えて

要点	无		
推荐等级	20	出现的敌人	マールベーダー、ロストボーイ、スライヌキス、ドガーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败1500个敌人	BOSS	ドでかスライヌ

これもアートなのか

要点	无		
推荐等级	16	出现的敌人	アエルー、テライケメン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败パピプ音乐队	BOSS	パーン、ピーン、ププーン

マシン魔神

要点	BOSS级敌人需要击败350个敌人后才会出现		
推荐等级	16	出现的敌人	ビットカスタム、マジックストーン、R-4
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败所有BOSS级敌人	BOSS	ドでかスライヌ、ドーレム

最强の3人

要点	目标敌人需要击败250个敌人后才会出现		
推荐等级	15	出现的敌人	コールドボーイ、スライヌキス
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败リアル先辈（LV70）、真のゲーマー（LV70）、GK（LV70）	BOSS	リアル先辈、真のゲーマー、GK



あの頃の俺はッ……！（特殊任务）

要点	本关需要收集足够的硬币才能过关，不断地刷怪直到满足硬币数量即可		
推荐等级	8	出现的敌人	スライヌ种族的敌人、チューリップ种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	收集一定数量的硬币	BOSS	–

パークがどうしたって？？（特殊任务）

要点	本关只能用SP技能才能够给予敌人伤害，BOSS级敌人一开始就会出现，直接过去用SP技能将BOSS击败即可过关		
推荐等级	13	出现的敌人	もとスラ种族的敌人
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	用SP技能击败BOSS级敌人	BOSS	–

古の地に邪悪なる輩

要点	目标敌人需要击败180个敌人后才会出现		
推荐等级	10	出现的敌人	スライヌ、チューリップ、シカベーダー、ドカーン
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败2个ドーレム（LV3）	BOSS	ドーレム

改修を阻止せよ！

要点	目标敌人需要击败300个敌人后才会出现		
推荐等级	14	出现的敌人	ネコリス、ビット、ゴーストボーイ、M-3
角色选择	无限制		
参加人数	2		
过关条件	击败シュクテキ（LV3）	BOSS	シュクテキ

ファミ通の挑战！

要点	目标道具的其中3个会从敌人身上掉落，最后一个会从击败150个敌人后出现的BOSS级敌人身上掉落		
推荐等级	5	出现的敌人	ドカーン、ゴーストボーイ、マタンゴ、シカベーダー
角色选择	固定		
参加人数	1		
过关条件	回收4个プロセッサパーツ	BOSS	王・大パック

『？？？？』

决战・リヴァイヴァル

要点	先要给予BOSS足够的伤害破除防护罩后才能够对其造成伤害		
推荐等级	50	出现的敌人	–
角色选择	2		
参加人数	无限制		
过关条件	击败次世代鬼	BOSS	次世代鬼

☆其他篇☆

游戏开始的选择

当玩家开始新游戏时系统会给出“女神シナリオ”和“女神候补生シナリオ”两条路线，选择的路线只决定了玩家第一、第二关卡的顺序，如果选择了“女神シナリオ”，那么第一关就是“记事作成～女神编”，第二关是“记事作成～女神候补生编”，若选择了“女神候补生シナリオ”则顺序相反。





其余的饰品

除了硬币特典，还有部分饰品需要通过其他途径获得，在这里逐个列出。

名称	说明	获得方式
悠久のギア	防御力-1000，变身后的角色装备的场合延长变身时间	初期拥有
强制LV1ベルト	全部角色的等级变成1，不会获得经验值，即使装备角色不参战也有效果	初期拥有
试作ブースータ	防御力减少，特殊力+100	初期拥有
早熟たまご	装备角色获得的经验值是原本的3倍	任务达成率达到100%
フィーバースロット	装备角色得到的硬币数量变成2倍	用等级1的角色通过海王塔50F

特殊服装

在游戏中角色达成特定条件后，可以在“都市ウォッチ”的“ゲイムニュース”里观看新闻，获得特殊系列的服装。当角色完成任务4次后，观看新闻能够获得该角色所有服装的“不会破损”版；变身前的角色被破衣2次或服装残缺5次后，观看新闻能够获得该角色所有服装的“易破损”版；在能够得到“易破损”版服装的条件下，变身前的角色再被破衣3次或服装残缺5次后，观看新闻能够获得该角色所有服装的“破损”版。

☆奖杯攻略☆

奖杯总数	35	铜杯	22	银杯	6	金杯	6	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	25小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

游戏内的奖杯只要通关就能获得11个，其余的达成条件也都非常简单，只有部分需要花费时间来获得，与友好度相关的奖杯**リリィマスタ**–推荐刷海王塔5F，关卡内只有一个敌人，直接击破即可过关，反复如此半个小时内可以完成2组角色的友好度。其余的总体来说没有多少难度，下面逐个列出游戏所有奖杯的获得方式。

Ultimate thanks to YOU（白金）
获得条件：拿到其他所有奖杯

クエストマスタ–（金杯）
获得条件：完成故事模式中的所有任务

イベントマスタ–（金杯）
获得条件：观看所有剧情动画
奖杯说明：除了主线剧情动画外，还包括取得特殊服装时观看的新闻。

压倒的总优胜（金杯）
获得条件：全角色在武道会中取得优胜

ネプトラルフォ–ス（金杯）
获得条件：全角色登顶海王塔

ワン・オブ・スペクトラル（金杯）
获得条件：用LV1的角色通过海王塔50F

リリィマスタ–（金杯）
获得条件：全角色之间的友好度达到最大值

第3章完ッ！！（银杯）
获得条件：完成故事模式的第三章
奖杯说明：通过关卡“决战・リヴァイヴァル”即可。

初优胜（银杯）
获得条件：第一次在武道会取得优胜

初登顶（银杯）
获得条件：第一次登顶海王塔

レベルMax（银杯）
获得条件：一个角色的等级达到99

アクセサリ–マニア（银杯）
获得条件：收集所有饰品

メダルマニア（银杯）
获得条件：取得所有硬币特典

ネプテュ–ヌ起动（铜杯）
获得条件：选择“女神シナリオ”开始新游戏

ネプギア起动（铜杯）
获得条件：选择“女神候补生シナリオ”开始新游戏

第1章完！（铜杯）
获得条件：完成故事模式的第一章

第2章完！！（铜杯）
获得条件：完成故事模式的第二章

Hyperdimension（铜杯）
获得条件：在变身的状态下完成关卡

NUGA-CETA！（铜杯）
获得条件：在任务中触发一次服装破坏

女神ウォッチング（铜杯）
获得条件：在“都市ウォッチ”选项内观看剧情

ジェネレ–ションオブサウンド（铜杯）
获得条件：在“サウンド”选项内试听背景音乐

ライタ–ソウルズ（铜杯）
获得条件：让デンゲキコ和ファミ通加入队伍
奖杯说明：剧情流程中即可获得。

プリ–ズヘルプミ–（铜杯）
获得条件：查明イレギュラ–クエスト的目的
奖杯说明：在游戏中第一次出现特殊任务时，进入后会触发剧情，开始关卡后从暂停菜单中选择“リタイア”退出关卡即可获得。

人生まさに修行中（铜杯）
获得条件：佩戴有负作用的饰品完成关卡

リリィスペシャル（铜杯）
获得条件：习得合体技
奖杯说明：剧情流程中即可获得。

エグゼドライヴ（铜杯）
获得条件：使用一次必杀技

最大火力・勇（铜杯）
获得条件：连击伤害达到999万
奖杯说明：前期无需特意追求，到后期得到硬币特典后把攻击力堆上去就能轻易获得了。

コンボマスタ–・悠（铜杯）
获得条件：连击数达到999
奖杯说明：推荐用ユニ，在前期关卡“记事作成～女神候补生编”中找好位置长按□对敌群攻击即可轻松获得。

エネミ–クラッシャ–（铜杯）
获得条件：在一次任务中击败999个敌人
奖杯说明：后期有任务要求一次任务击败1500个敌人，能够顺便获得这个奖杯。

十人十色（铜杯）
获得条件：全角色各使用一次
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。

グロ–バルエンタ–テインメント（铜杯）
获得条件：选择“デンゲキコ”和“ファミ通”开始关卡
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。

紫の风が空驱ける（铜杯）
获得条件：选择“ネプテュ–ヌ”和“ネプギア”开始关卡
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。

私达はここに居るわ！（铜杯）
获得条件：选择“ノワ–ル”和“ユニ”开始关卡
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。

至福のひととき、ずっと（铜杯）
获得条件：选择“ブラン”和“ロム”或“ラム”开始关卡
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。

Mon amour（铜杯）
获得条件：选择“ベ–ル”和“ネプギア”开始关卡
奖杯说明：剧情流程中能够自动获得。



文 苍穹 美编 咕噜



RPG	俺尸2 跨越俺的尸体前进吧			必需记忆卡
	俺尸2 — 跨越俺的尸体前进吧			2775MB
	SCEJA	2014年9月4日	港版	1人
	零售版：398港币/下载版：350港币	对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

经历过 PS 时代的玩家即使没有玩过《俺尸》，只要看过那个极富特色的封面相信都会印象深刻。在经过 PSP 重制版的预热后，系列的正统续作终于在时隔十五年后到来。虽然与最初宣布的“同步发售”相去甚远，《俺尸 2》的中文版在跳票一个多月后才姗姗来迟，不过作为一款 RPG 能够汉化无疑是广大国内玩家的福音。本攻略就以官方中文版为基础，为广大读者介绍游戏的方方面面。另外由于本书截稿前官方仍未开启“竞骚回廊”，相关用途无法介绍，还请见谅。

系统篇

基础说明

存档继承

《俺尸 2》除了能继承体验版的进度外，如果 PSV 中有 PSP 初代重制版的存档，也可以进行联动获得特典奖励。由于中文版在本书截稿前并未开放存档继承功能，下文步骤以日文版为准。

①首先找到 PSV“内容管理助手”软件在电脑中设置的文件路径“PS Vita\PSAVEDATA”；②将 PSP 存档“UCJS10117”整个拷到该地址下惟一一个的文件夹内，该文件夹的名称是根据 PSV 本体自动生成的，由英文字母和数字穿插构成（如果该地址下有多个文件夹，说明这台电脑连接过多台 PSV，把这些文件夹删除后再重新连接即可）；③在 PSV 上运行“内容管理”→“复制内容”→“保存数据”→“PSP/其它”，将存档导入 PSV 记忆卡；④运行《俺尸 2》，在宅第菜单选择“システム”→“前作继承”即可。注意，每个存档只能继承 1 次。

根据 PSP 重制版游戏进度的不同，所能得到的特典也会逐步增加，进度分为三个阶段：①击倒朱点童子、通过大江山；②正篇通关；③里京都模式通关。可以获得的对应特典为：① 10000 金钱、10000 奉献点；②“祝福铃”10 个、“狂热火炬”10 个；③“溯时笛”10 个。此外 PSP 版中能力排名前三的家族氏神能继承到 2 代中，族谱图上会出现前作族人的资料，当年的族人也有一定几率在游戏中出现、可作为佣兵雇用参战。



▲中文版 1.00 尚未追加存档继承功能，此为日版截图。

开篇设置

从头开始游戏时要先设置初代当家的一些基本资料，“性别”会决定初期的族人是三兄弟还是三姐妹，之后按照顺序逐步设定以下项目。

①容貌：“使用自己的容貌”能以前摄像头拍摄自己的脸孔作为基准；“使用他人的容貌”可用背摄像头拍摄他人的脸孔作为基准；“手动调整”是直接用内置的发型、脸型等素材制作；“委办”则是交给系统随机生成。

②名字：分别输入“姓氏”和“名字”，今后其他角色在继承当家之位时，也会沿用这一名字。

③职业：从 8 种基础职业中选出 3 种分配给初期的三名族人，今后想要开放其他的职业，需在迷宫中得到相应的指南书。

④家族色：选择家族服饰的配色情况。



难度选择

随后要选择的是游戏难度，不同难度除了决定敌人的体力，获胜后经验值和金钱的取得量外，还会影响迷宫和战斗中时间流逝的快慢，以及交神时继承优秀基因的概率。2 代新增的“很丰富”难度较为特殊，其他设定皆与“轻松玩”一致，惟独狂热红火阶段的时间流逝速度与“久沉浸”相同，便于新手玩家最大限度地利用狂热红火。游戏过程中在宅第菜单的“系统”→“设定”里可以随时更改难度，但不能像 PSP 重制版那样在迷宫中进行调整。

难度	敌人体力	战斗经验值	敌人所持全额	时光的流逝	预估破关时间
轻松玩	75%	250%	200%	快	30 小时
扎实走	88%	175%	150%	普通	50 小时
仔细练	94%	125%	125%	稍慢	70 小时
久沉浸	100%	100%	100%	慢	100 小时
很丰富	75%	250%	200%	特殊	30 小时

最后确定全部设置无误后选择“就此决定”，并选择一个存档位置方可正式开始游戏。在开场动画中黄川人提问骷髅时，按下任意按键作出反应即可。

家族发展

与一般 RPG 不同，《俺尸》不强调个人，而是更注重家族的存续和壮大。角色在仅有的两年寿命里，要赚取金钱、积累奉献点，获得更优质的装备和法术，并留下优秀的基因，一切行为的最终目的都是令整个家族更加强大。这种特色系统也要求玩家有一定的大局观，从宏观进行控制和调度。一旦家中的族人全部死亡、无人能够继承当家之位时，游戏便会宣告 Game Over。

能力与成长



角色的能力界面如图所示，按←/→键可以在“状态”、“能力”、“装备”、“奥义/式神”栏目中切换，按△键则能查看特殊效果、法术修得情况、以及装备和奥义/式神的具体效果。基本能力中心、技、体皆分为“火/水/风/土”4大属性，当成长到一定值时才能习得法术或领悟奥义。屏幕右侧来回跳动的条状物表示角色的素质，由父母的遗传因子决定，是与生俱来的，后天不会改变。素质越高，升级时各项能力提升得就越多。此外升级时提升的数值还受到年龄、性别和职业的影响。各能力项目的影响如下。

体力：即HP，耗尽后无法继续战斗。以战斗不能状态结束战斗健康度会大幅降低。

技力：即 MP，用于施放各种法术。

健康：表示族人的健康状态（具体影响后文详述），还用于发动奥义和式神。

战胜点：即经验值，累积可以提升等级、令各项能力得到成长（等级不显示，上限为 50）。

攻击：物理攻击力，主要由基础能力和武器决定。

防御：物理防御力，主要由基础能力和防具决定。

敏捷：敏捷性，影响攻击命中率、回避率、行动顺序。

忠诚：表示族人对家族的忠诚度（具体影响后文详述）。

心：主要影响族人在战斗中的提案，“火”重视攻击、“水”重视回复、“风”重视辅助、“土”重视防御。此外还对会心率、忠诚的增减有所影响。

技：影响法术、奥义、属性攻击的威力，技力以及受到属性攻击时的抵抗力。“火”影响攻击法术的威力，“水”影响回复法术的效力，“风”影响异常状态的命中率，“土”影响异常状态的回避率。

体：影响对应的能力，“火”对应攻击力、“水”对应体力、“风”对应敏捷性、“土”对应防御力。

忠诚度

一般情况下角色的忠诚为 100，但如果玩家的一些行为导致族人的忠诚持续下降，其就有可能离家出走（尤其“心・火/风”较高的角色更容易离家）。族人离家出走时会随机带走仓库中的装备、道具或金钱，且永远不会回来。离家出走的族人在其出生的3年后，会怀着怨恨化为地缚灵在迷宫中游走，击倒后可以将其从家中带走的道具、装备夺回。

以下行为会减少忠诚：①长期不派出阵；②在战斗中否决其建议；③卖掉其持有的订制武具；④忠诚比其更低的族人成为当主；⑤装备降低忠诚的饰品。

以下行为能增加忠诚：①选择出阵；②在战斗中采纳其建议；③指名为当家；④授予其订制武具；⑤在迷宫中成功讨伐鬼神；⑥授予珍品、名品类道具。

健康度



健康度表示族人的健康状况，会对角色的实际能力值产生影响——健康度为 100 时能发挥全部能力，而健康度不满时出阵，角色的体力、技力、攻击、防御、敏捷都会随着健康度的下降按比例减少。如果以健康度极低的状态返回家中，角色甚至有一定的几率因重伤不治而直接死亡。

以下情况会减少健康度：①体力不足 70% 的情况下继续移动或战斗；②在战斗中发动奥义或式神；③在战斗中使用消耗健康度的法术；④以战斗不能状态结束战斗；⑤寿命所剩无几。

以下情况能回复健康度：①出阵结束返回家中（回复量与年龄成反比，年龄越大、回复越少）；②在家中选择“休养”指令；③使用回复健康度的道具；④在药店购买并使用汉方药。

寿命与刻印

族人受到“短命诅咒”的影响，只有两年左右的寿命。当角色进行交神后隔一个月，孩子就会被送到家中（结魂则是当月送达），由玩家给其取名并决定职业，族人短暂的一生可以分为以下几个阶段。

年龄	时期	说明
0～2个月	幼年期	无法出阵，会留在家中自习，此阶段主要提升“心”和“体”。玩家也可以指派导师对其进行训练，有人指导的情况下能力成长得更多。如果导师是其亲生父母且职业相同，子女还能够继承父母已经领悟的奥义
3～8个月	少年期	可以参与战斗，“体”大幅成长的阶段，但“技”成长较慢。初出茅庐的族人健康度的回复量很大，但体力还不多，要尽量用优质的装备提升防御力并放在后列予以保护，以免发生意外。8个月时元服即表明已成年，可以进行交神或结魂
9个月～1年2个月	青年期	“心”、“技”、“体”全面成长的爆发期，健康度也容易回复，无论战斗还是交神都是最为合适的阶段
1年3个月～	中年期～晚熟期	“心”、“技”仍会有少许提升，但“体”已基本不会成长，容易积累疲劳。步入晚年后健康度的回复也开始跟不上，已不宜出阵，适合在家中训练年轻人，用丰富的经验发挥余热


寿命剩3个月


寿命剩2个月


寿命剩1个月

族人寿命的理论值范围为 1 岁 4 个月～2 岁 1 个月，一般情况下女性的寿命相比男性更长。2 代追加了“刻印”的可视效果来表示角色的残余寿命（夜鸟子例外），便于玩家提前做出安排。如图所示，角色的寿命所剩不多时脸上就会出现蛇形的刻印，随着纹路的逐渐增多，表示族人的寿命越来越少。角色在辞世时会用字幕的形式滚动播放其生平事迹，此时按住△键可以令字幕的滚动速度加快，现任当家死亡后还需要从族人中指名下一任当家。

反魂仪式

当角色因为战斗中败走导致健康度低下、濒临死亡时（即非寿终正寝），如果其亲生父母或祖父母尚在人世、且不是现任当家，就会提出使用反魂仪式。允许后长辈献出灵魂、代替后辈死亡，而重获新生的族人发色和瞳孔颜色都会变得与死去的长辈一致。如果濒死对象是家族中尚未元服的角色，夜鸟子也可以对其使用反魂仪式。

家族氏神

当族人的遗传因子素质达到一定值以上，死亡时小鼬就会询问是否将其供奉为氏神，确认便能令其进入交神列表、位列仙班。氏神的名号是系统随机定义的，相比同等资质的神明所需的奉献点更少，因此非常实用。注意每个家族所能供奉的氏神上限为20人。



交神与遗传

由于受到“绝后诅咒”，族人无法利用一般的方式留下子嗣，只能通过“交神仪式”借助神祇之力令血脉得以存续，或是与背负着相同诅咒的家族进行“结魂”产下后代（即玩家之间的交流，在后文“他国交流”部分详细介绍）。当族人成长到8个月元服之后，就能消耗一定的奉献点进行交神，基因越好的神祇所需的奉献点也越多。



交神的目的不仅在于留下子嗣，更重要的是让家族的遗传因子变得更加优秀，从而令族人的能力愈发强大。选择神祇时按△键可以看到遗传因子的情况，基因分为父系和母系两部分，每部分皆分为心、技、体各4种属性，共12条，族人的基因也同样如此（但只能在交神的瞬间看到）。遗传因子决定角色各项能力的基本值、成长值、上限值以及成长类型，但在游戏中是无法看到的，玩家只要简单地记住跳动的条状物越长越好即可。

交神时从父亲的两部分共24条基因中，按顺序逐项随机二选一（即“心·火”从父、母系中二选一，“心·水”从父、母系中二选一，以此类推），最后生成孩子的父系基因。同理，母系基因也是从母亲的两部分基因中随机抽选的，这样最终决定出孩子的遗传因子素质。所以，交神时建议选择与族人的基因互补的神祇，如此才能稳步提升家族的基因素质。有时候在交神时明明看到孩子的基因素质非常出色，但实际能力却稀松平常，这很可能是因为基因呈隐性没在其身上显现出来，只要令其继续交神，优秀的基因就会在子孙的身上开花结果，也就是“隔代遗传”。

神祇成长·解放

随着与某神祇交神次数的增多，神祇也能得到成长，遗传因子会越来越好，在天界的排位能得到提升，当然所需的奉献点也会增多。当反复与同一个神祇交神，生出的孩子有一定几率得到“一世之祝福”从而具有特殊能力，诸如某项属性威力上升、会对同伴展开保护等，但这种祝福效果仅限一代，并不会继承下去（夜鸟子必定拥有“一世之祝福”）。

交神列表中有部分神祇的形象是灰色的，旁边有“搜索中”的字样，这表明该神祇正在下界活动、或被封印于鬼怪的体内，需要玩家达成特定的条件才能将其解放。顺利解放神祇能得到一定的奉献点奖励，具体的解放条件请参看“资料列表”部分。



外貌遗传

由于2代对族人和神祇的形象都进行了3D化，因此除了以往的发色、瞳孔颜色外，更多外貌特征也得以遗传下去。比如“稻叶美美卯”的兔耳朵，“十六夜伏丸”的狗鼻子，“太照天昼子”的三色呆毛等等。稍有不慎很可能奇怪的长相就会一直延续下去，因此对于“颜控”的玩家而言，神祇的外貌也是交神时考虑的一大重点。另外生男生女也是可以预判的——交神/结魂角色当前的年龄月份+战胜点，得出偶数即为女，得出奇数则生男。

双子特性

交神时有一定几率生下双胞胎/龙凤胎，族人数在3人以下时几率较高，部分神祇也有双子几率补正，具体为：坂上菊理媛＝红梅白梅童子＞阿业与阿轮＞阿吽兄弟＞阴阳儿中（排序按几率高低）。双子可细分为三类：①同卵双生的双胞胎——性别相同，外貌和遗传因子也基本相同；②异卵双生的双胞胎——性别相同，但外貌和遗传因子不同；③异卵双生的龙凤胎——性别、外貌、遗传因子皆不同。奥义都是一子相传的，如果生出双子，其中一人即使无法继承父母的奥义，甚至连职业都不相同，但仍可以与双子中的另一人展开并力奥义，双子的此种特性也是后期BOSS战的关键。

转生与鬼头

转生之法

2代新增的系统，正篇流程中只有“斩鬼夜鸟子”可用，消耗一定的奉献点能令她通过转生之法成为族人中的一员（次月便会来访，且固定为现任当家的子女）。转生后的夜鸟子同样受到短命和绝后两大诅咒，而且无法进行交神、结魂或受领养子，甚至不能任命为当家或出击队队长，但也不会离家出走。在她死后1个月（使用过反魂仪式则需2个月）就可以再度转生，每次转生后素质和能力都会自动得到成长。

正篇通关后在交神厅追加“转生外法”指令，消耗奉献点就能令该列表中的神祇转生为人，并带有该神所独有的外貌特征（提示“搜索中”的需要先令鬼神升天才能转生）。注意转生的神祇不会下界成为鬼神，但今后也无法再进行交神。



鬼头装着

随着主线剧情的推进，在交神厅会追加“戴上鬼头”指令，玩家可以指定家中的一位男性族人带上鬼头进行转职（当家不能执行）。成为鬼头后族人的脸孔和名字都会从族谱上抹消，已习得的法术和奥义也会全部清空。家族中同时只能存在一名鬼头，而且鬼头不能进行交神、结魂、指导或训练，死后无法成为氏神，但也不会离家出走。



Vita企划
Vita动态
Vita新作
Vita攻略

市街振兴

玩家一族所在的市街初期萧条不堪，但随着不断地投入资金就能得到发展，设施的功能也会越发丰富，发达的市街是家族的可靠后盾。由于本作中有土地数量上限的限制，无法把所有的设施都升到最高级，这也会体现出不同玩家的投资倾向。

投资规则

投资每月只能进行1次，设施要经过1个月的时间才会升级。市街的土地数上限为128，各设施都需要投资一定的土地数才能得到发展，等级越高、升级所需的土地数就越多，而土地的价格也会随着投资的次数水涨船高（具体参看表格）。任意一种设施想要升到满级都需要用到全部的128股土地，故要求玩家有所取舍。



设施发展度	必要土地数
1	1
2	2
3	4
4	7
5	12
6	18
7	25
8	34
9	60
10	128

土地使用数	每股土地价格
0～8	1000
9～10	2000
11～12	3000
13～15	4000
16～22	5000
23～29	7500
30～36	10000
37～48	15000
49～64	22000
65～96	30000
97～112	64000
113～128	128000
（拆建）	256000

设施功能

下面介绍各个设施的功能，便于玩家有针对性地进行投资时。全部有购买功能的设施都可以进行出售，部分商品会随着季节的更替发生轮换或是追加在库数量，而设施的等级提升后，商品价格也会有所下调。每当季节更迭时，武器店、防具店、杂货店都会进行打折促销活动，商品列表上方会显示打几折，想要采购就切勿错过。

武器店：用于购买武器，商品种类会随着投资不断丰富，而发展到一定等级请来武器工匠后，才可以订制武器。

防具店：用于购买防具，商品种类会随着投资不断丰富，而发展到一定等级请来防具工匠后，才可以订制防具。

杂货店：用于购买装饰品、使用类道具以及献给神明的供品，商品种类会随着投资不断丰富，还会贩卖贵重品钥匙类道具。

药店：用于购买回复类道具，以及回复健康度的汉方药，商品种类会随着投资不断丰富。汉方药每人每月只能服用一次，且不能通过这种方式延长寿命。

娱乐设施·幻灯屋：即照相馆，玩家可以给家族当前的族人拍一张全家福，相框的种类会随着投资而增多。

娱乐设施·温泉旅馆：出击队全员泡温泉，得到随机的增益效果。温泉种类会随着投资而增多，越贵的温泉增益效果越多，出现稀有效果的几率越高。

娱乐设施·结缘屋：使用PSV的摄像头读取QR码，或是直接从记忆卡中读取QR码，从而登录其他玩家的族人、装备资料。也可以拍摄他人的容貌作成角色，登录到“结魂·养子”列表中。最后两项假结婚和契合度诊断仅供娱乐，无实际意义。

神社：可以供奉神祇，设施等级越高、能同时供奉的神祇越多（最多4位），交神所需的奉献点越少。武器店和防具店会出售带有该神祇属性的装备，神祇还可以预防对应灾害的发生。

附加店：登录PS商店购买付费DLC，目前的功能有讨伐延长1个月、火钟全部变为狂热红火、出击队全员健康100，不建议购买。另外变更家纹、服装配色、结魂礼服，以及回复健康度，抽选特注装备的效果等也都需要花费现实中的真金白银。



鬼神社：正篇通关、投资满128股土地后追加。随着投资鬼神社，本国领土上的迷宫会不断增加。

灾害预防

随着时间的经过，市街有可能遭受各种灾害的侵袭，导致已投资的土地被破坏，设施的发展度下降，城镇的人口减少。想要避免这种情况需在神社中供奉神祇，不同的属性对应不同的灾害，玩家也可以根据灾害发生的时期更换所供奉的神祇。

种类	发生时期	神祇属性
火灾	11～2月	火
水灾	6～9月	水
龙卷	8～11月	风
地震	全年	土

祭典解放

随着主线的发展，当族人夺回祭具后，市街中不同季节的祭典就会得到逐一解放。每解放一个祭典，神祇的力量都会得到提升，但迷宫中出没的鬼怪能力也会得到强化。此外，在祭典召开的当月，所有神祇交神所需的奉献点都会打九折，因此也是交神的绝佳时机。

装备订制·成长

每当武器店、防具店发展到一定等级，就可以请来一种类型的工匠，用于订制对应的装备。相比PSP重制版，2代所能打造的装备更加丰富，包括全部8种基础职业的武器和轻、中、大、重4种类型的防具。玩家可以对订制装备自由起名，其只能装在指名的族人身上，族人的实力越强、装备的初期能力越高、但所需的费用也越多，建议在角色能力较低时打造装备节省资金。

订制装备具有一定的育成性，当角色装着它在战斗中升级时，装备的能力值也有机会得到成长。当角色死亡后，可以把订制装备作为遗物传承给其他族人（如果没有对应职业的族人，则会暂时封箱入库，以后可以用“授予”指令交给他人）。继承时有一定几率附加随机的特殊效果，每个装备最多4种。订制武器在攻击时有一定几率触发先代持有者的加护效果、发动会心一击，随着继承次数的增多，会心几率也会逐渐提升。如果角色装着订制装备在与鬼神BOSS的战斗中被击倒，继承时装备会被附上诅咒效果，只要击倒该BOSS就可以解除诅咒（并不需要装着订制装备）。

在订制装备的详细情报画面按□键会显示其对应的QR码，玩家间可以通过这种形式进行交流，读取QR码就能购买对应的装备。



宅第扩建

玩家一族的宅第最初只能容纳6名族人，当族人数量和所持资金满足一定条件后，小鼬就会询问是否要进行扩建，支付费用后的下个月，宅第的装璜和容量都会发生变化。

触发条件	扩建费用	扩建后容量
族人5人以上、资金30000以上	20000	10人
族人8人以上、资金75000以上	50000	16人

神祇供奉

除了在神社中供奉神祇外，家中的交神厅也可以用“供奉”指令对神社中的神祇献上供品（每月1次），包括酒、鲜花等。献上供品后，神祇就有一定几率在战斗中提供加护，具体效果因神各异。若供品正合神祇的喜好，协助作战的几率也会更高。



出阵远征

出征前要在“一族”→“出击队”指令中挑选出击的成员，选择队长（当主出征强制担任队长）并整理好道具。由于携行袋只能容纳30个道具，超过上限就得丢掉，因此不需要的道具应卖掉或收纳入仓库中。准备就绪后除了直接选择“出征”指令外，选择“小鼬”→“小鼬的提议”也可以参考小鼬制定的本月行动计划。“全部委托”是交给小鼬全权负责，她会根据当前的家训制定相应的方案；而“一起决定”则是与小鼬一同决定提议的方针、目标等各项目。

献神武会

类似前作的“御前试合”，每年最多召开两次。玩家夺回第一个祭具所对应的祭典当月会召开“献神武会”（8支参赛队），第三个祭具对应的祭典当月召开“大献神武会”（16支参赛队），后者的难度更高，当然奖品也更好。参加献神武会需要消耗1个月的时间，玩家可以组成4人小队出战，获胜即能得到经验值，夺得冠军或亚军都能得到奖品。除了用于卖钱的珍品、名品外，还有机会得到“溯时笛”、“狂热火炬”等稀有道具。



献神武会有一定的规则：①战斗中不能使用道具，在两场战斗之间可以进行回复、调整阵型；②击倒敌方队长即可获胜，如果击倒敌方全员则能得到额外的金钱奖励；③在僵持一定回合后（小武会为3回合、大武会为4回合），系统会根据战斗情况判定胜负；④“逃走”指令变为“投降”，选择后直接判负。

他国交流

在主线剧情夺回第一个祭具后，玩家就能得到船只、出海远征他国（出航后必定耗费1个月）。除了游戏中预设好的国家外，先在宅第菜单的“系统”→“设定”中把“网路相关设定”→“设定自国公开方法”设为“PSN”，这样在远征时就会随机出现其他玩家的国家。在远征界面按△键，还可以手动输入具体的PSN账号，从而前往其市街展开交流（甚至可以前往自己账号下其他存档的国家）。在其他家族的宅第选择“登录为我的最爱”，可以把该国登入中意列表，以后便能随时展开远征。在他国进行交流的所有选项都不会对其他玩家的存档造成实质性影响，可以放心选择和尝试。



买卖

正如前文“市街振兴”部分所说，由于土地的限制，每个玩家的市街都会有不同的发展倾向，他国会出售自己国家没有的商品。如果想打造其他种类的订制装备，自己的国家又没有对应的工匠的话，也可以通过远征他国来实现。只不过在其他国家购买商品是要支付关税的，所以价格会比本国更高。

养子·结魂

在其他家族的住宅选择“选择养子·结魂的候补”，可以将中意的族人纳入养子·结魂列表。通过自家的“交流”→“养子·结魂”指令，就能消耗一定的金钱将已登录的角色收为养子，或与族人进行结魂（结魂的基因遗传规律与交神一致，孩子当月即到）。这两种做法都能将其他家族的优秀基因引入自家的血脉中，而且不会耗费1个月的时间，再加上花费的是金钱，在玩家奉献点不足、或族人稀少时是非常有效的存续手段。



庆吊

先在宅第菜单的“系统”→“设定”中把“网路相关设定”→“设定庆吊资讯的收发”设为“所有通知”。今后当自己的族人被其他玩家收为养子，在他生子、死亡等时候可以送花表示祝贺或凭吊，拉近现实中玩家之间的距离。收集一定数量的花，还可以令族人强度的上限得到提升。

佣兵

当出击队成员在3人以下时，在其他家族的住宅选择“雇用佣兵”，可以支付一定的费用雇用别家族人一起探索迷宫。在自家的“交流”指令中也可以将已纳入养子·结魂列表的角色雇佣为佣兵，族人的能力越高、费用越多。佣兵不会升级，且远征结束后就会离开，只能作为我方战斗力不足时的一个权宜之计。远征前往鬼强度远超本土的国家，再雇用一名能攻击到后列的强力角色，配合“黑镜”法术的先攻特性，可在高难度的迷宫中练级刷宝，让佣兵发挥最大的功效。

分灵

在其他家族的宅第选择“交神厅”→“分灵”，将其他玩家所供奉的氏神迎接到自己的国家，今后同样可以展开交神等。

交流武会

在其他家族的宅第选择“交流武会”，支付一定的金钱与对方展开模拟比赛。与献神武会不同的是，交流武会是自动进行的，玩家并不能操控。任意一方的队长陷入战斗不能状态即宣告败北，而当行动的次数达到参加者的3倍时系统也会根据战斗情况判定胜负。交流武会并不会消耗时间或健康度，但也没有经验值或金钱奖励，不过获胜后可以收集到对方的家纹。



迷宫探索

玩家前往自国或他国的迷宫，选择“突击”即可进入其中展开探索。小鼬有时会提示玩家当月是某迷宫的重点讨伐月，前往指定迷宫不断击倒敌人，返回时就能根据击倒的数量获得对应的金钱奖励，在前期是不错的致富手段。如果迷宫边有点亮的“祭”字灯笼，就表明其中会出现通往百鬼祭的神轿。在迷宫中行进有时会出现“绝景 ×× 号”的提示，这其实是摄影景点，按下○键就能让全队在该处拍照。

时间流逝

进入迷宫后，屏幕右下角由 8 团火焰构成的时钟表明时间情况，时钟中央的则是当前场景的部分地图。无论角色进行移动、战斗还是原地不动，时间都会缓缓流逝（具体速度与所选难度成反比）。当 8 团火全部熄灭宣告一个月结束，玩家可以选择继续讨伐或返回家中，平时也可以按△键主动选择“撤退”。

由于迷宫的场景较大，很难在一个月内彻底踏破，玩家可以在推摇杆的同时按住 × 键进行奔跑，并配合“速濑”、“速鸟”等法术加快移动速度。奔跑会徐徐扣除全员的体力，当队伍中有角色体力不足 70% 时就会出现“疲”字的提醒，无法继续奔跑。按□键的快捷指令能自动用法术令全员的体力得到全回复，坚持继续行走而不及时补血的话，健康度便会开始下降。



狂热红火

通常情况下火钟上的火团都是蓝色的，有时会出现红色的“狂热红火”。进入红火所示的时间段后，地图上的鬼怪都会翩翩起舞，此时它们掉落稀有道具、装备的几率会大幅提升，迷宫宝箱中的道具质量也会变好，是最合适的刷宝阶段。由于敌方大将一旦逃跑就会带走所有战利品，故刷宝时优先击杀大将才是明智之举。



稀有道具“狂热火炬”能令当前火焰钟上的一团火变红；“溯时笛”的效果为时间倒流，且火钟上必定出现一团红火。除了这两种人为增加红火的方法外，2 代中还多了一种方法：在狂热红火阶段进入战斗，战利品轮盘的上方会出现两个左右移动的亮点，当玩家通过按键令其准确停在正中央、触发“再送一盏狂热红火”的成功提示后，火钟上的下一团火也会变成红色。

宝箱陷阱

迷宫中的部分宝箱暗藏着机关陷阱，打开时便会自动触发，以下是所有陷阱的种类和具体效果。

名称	陷阱效果
黑暗	1 人陷入黑暗状态，5 秒内视野受限，周围的敌人时隐时现
混乱	1 人陷入混乱状态，5 秒内摇杆所对应的移动方向随机变化
毒雾	1 人陷入中毒状态，5 秒内移动时受到体力最大值 5% 的伤害
迟钝	1 人陷入迟钝状态，5 秒内移动速度减半
催眠	1 人陷入睡眠状态，5 秒内无法移动
爆发	1 人受到体力最大值 1/8 的爆炸伤害
后退	返回当前区域的入口处
召唤	将当前区域的敌人召唤到玩家周围
奇袭	立刻发生强制战斗，敌方大将是持有名品、珍品的“冥土赠礼”

鬼结界

PSP 重制版的气候效果在本作中改成了鬼结界，根据迷宫的地形特性，不同区域可能带有一些特殊的效果（显示在火钟左侧）。鬼结界对敌我双方皆有影响，但玩家可以用“清水”法术令其无效化。鬼结界的种类和具体效果参看右表，↑ / ↓ 的箭头越多，表明结界的效力越强。

名称	具体效果
武器命中↑	物理攻击命中率上升
武器命中↓	物理攻击命中率下降
物理会心↑	物理攻击会心率上升
武器损伤↑	物理攻击的伤害增加
武器损伤↓	物理攻击的伤害减少
术成功↑	法术的命中率上升
术成功↓	法术的命中率下降
术损伤↑	法术攻击的伤害增加
术损伤↓	法术攻击的伤害减少
火 / 水 / 风 / 土损伤↑	火 / 水 / 风 / 土属性强化
火 / 水 / 风 / 土损伤↓	火 / 水 / 风 / 土属性弱化
术禁止 ×	战斗中禁止使用法术

讨伐战斗

相比其他系统，《俺尸》的战斗系统要简洁不少，2 代也没有进行太大的改变。一般战斗时可以用右摇杆在三种视角间切换，按住△键则可以跳过攻击、法术、奥义等演出画面。敌我双方皆有队长 / 大将的设定，一旦被击倒战斗便宣告结束。击倒名字带有“大将”的鬼怪才能得到战利品，不过战胜点是根据击倒敌人的种类和数量结算的，战局不利时敌方大将也会带着所有战利品逃跑。因此以刷宝为目的的战斗应优先击破大将，练级为目的的战斗则尽量全灭敌人。

战前准备

先制与偷袭

迷宫中敌人都是可见式的，当玩家与其接触便会进入战斗画面。如果从敌人的背面接触，战斗开始时能触发先制攻击，我方全体强制先攻；反之若是被敌人从后方靠近，则会陷入被偷袭的窘境，敌方强制先攻的同时，我方的阵型还会前后掉转，如果后列有尚未成长的新人，其很可能会身陷危机。

战利品转轮

战斗开始前屏幕下方会出现不断滚动的转轮，可通过按键停止或等其自动停下，正中央一行显示的就是此战所能得到的战利品。白色字体表示玩家已取得过该物品，黄色字体表示尚未得到过该物品，绿色字体则表示该装备与神祇解放相关，需满足特定条件时才会转到。如果三栏皆为同一种道具，战斗后的战胜点为2倍；如果3栏皆为“★”图标，战胜点为 3 倍（狂热红火阶段为 5 倍）。稀有道具“祝福铃”的效果为下次战斗获得的战胜点为 2 倍，并能与转轮的倍率叠加。无论刷宝还是练级，转轮都能为玩家提供极大的便利。



战斗指令

阵型与战术建议

敌我双方都分为前后两列，后列受到攻击的几率较低、伤害也更小，不同职业在前、后列的攻击范围也会有所不同(具体参看后文“职业介绍”部分)。战斗中可通过按L、R键改变角色的站位。

敌我双方的行动顺序由敏捷决定，我方角色除队长外，轮到其他队员行动时会提出3条不同的战术建议供玩家选择，具体的作战倾向跟族人的“心”能力属性有关。如果3种建议都不适合当前局面，玩家可以按×键否决建议，自行给其下达具体的命令。否决建议有可能降低忠诚、采纳建议则会提升忠诚，因此建议杂兵战中不妨多多采用族人的战术建议，在BOSS战等特殊场合再自己制定和部署详细的战术。



防御·道具·逃走

防御指令能令角色受到的物理/属性伤害大幅减少，而且该指令不仅对自己有效，还可以对指定同伴进行防御，被保护的角色不会受到任何伤害，能避免濒死的族人继续受创。

战斗中可使用携行袋里的各种道具，如果袋中有装备，同样可以即时更换。本作中角色的装备精简为三大类：武器、防具和装饰品。武器和防具都受到职业、性别的限制，而装饰品则基本全体通用。注意部分装备带有“福”、“咒”的字样，表示其有附加的祝福或诅咒效果，一定要多按△键进行确认。

逃走指令是针对个人的，如果角色能力较弱、或是体力不足时不妨果断撤退，战斗获胜后仍可以得到经验值分享。

法术·奥义·式神



除了初期持有的少量法术外，大部分法术都要求玩家在迷宫中从敌人身上得到相应的“卷轴”后才能解锁。当族人的能力达到法术的习得条件后(装备的加成有效)，月份更迭时就会自动习得，因此在出阵即将返回前给当家、夜鸟子以外的角色装备“暴魔颈环”，大幅提升“技”后有助于习得法术，但要注意及时提高忠诚。发动法术需要消耗技力，部分法术在战斗中和移动中使用效果有所区别，具体请参看“资料列表”部分。

奥义是角色的能力成长满足一定条件后直接领悟的(装备的加成无效)，根据职业的不同而有所差异，发动时需要消耗健康值，具体请参看后文“职业介绍”部分。首个领悟奥义的为创始人，奥义名称中会加入其名字。当某种奥义被领悟后，其他角色即使满足能力条件也无法领悟该奥义，已领悟奥义的角色可以通过“指导”把奥义传授给自己的后代——注意奥义是“一子单传”的，即使生下多个子女也只能选择传给其中的一人。一旦奥义暂时失传也不用担心，今后有同职业的角色满足数值条件后，就能令该奥义复活。

式神是2代中新增的，惟有阴阳士职业才能使用，发动时同样要消耗健康。与奥义不同的是，式神除了在发动时能给敌人造成巨大伤害外，部分式神召唤出来后还会持续数回合的时间，此期间阴阳士都能得到强化效果，直到式神消退。

并力发动

攻击型法术和大部分奥义都可以通过多名角色并力发动的形式提升威力。首先，第一名角色在确认法术或奥义后选择“并力”指令，之后轮到其他掌握了同种法术或奥义的角色行动时，依次选择“并力第2人/第3人”就可以展开协力，再次轮到第一名角色行动时便能发动并力法术/奥义。

并力发动的价值在于让招式的威力成倍增长，法术最多4人并力，奥义最多3人并力，具体的威力倍率为：2人法术4倍、3人法术6倍、4人法术8倍；2人奥义5倍、3人奥义8倍。首个发动的角色“技”能力越高，最终威力越大。但要注意，一旦在并力的过程中有参与的角色陷入无法行动或战斗不能状态，并力发动有可能不完全，甚至失败。



强化重叠

强化辅助系、弱化妨害系法术都不能进行并力，但可以反复使用，令实际效果产生叠加。比如反复对我方角色使用“武人”、“梵品”等提升攻击力的法术，升至上限后再对BOSS发动奥义；或是连续发动“阳炎”、“石猿”等法术强化我方的回避率或防御力，确保自身安全后再展开猛攻。强化重叠有数值上限限制，而强化效果也会随着回合的经过逐渐削弱。

职业介绍

除了开局时自由选择的3种职业外，另外5种基础职业需要利用远征，在他国的迷宫中击倒敌人、得到对应的指南书后方能解锁。新增的两种特殊职业——阴阳士和鬼头则会随着主线剧情的推进而开放，不同职业所能装备的武器、防具也有所差异。下面介绍10种职业的特性以及所能习得的奥义/式神，奥义名称中“××”表示创始人的名字，表格中就不予以写出了。2代中大多数奥义都细分为了4种不同的属性，当角色领悟一种奥义后，想再领悟同系列其他属性的奥义时，所需的能力值也会有所上涨，另外每名角色最多只能掌握4种奥义。



剑士

攻守均衡的职业，虽然只有在前列时才能发动攻击，但可以装备重型防具，习得反击型奥义后更是稳如磐石。2代中剑士的普通攻击有一定几率发动追击，连续挥剑时可以攻击到目标左右或后方的敌人。



武器种类	剑
可用防具	重、大、中、轻
攻击范围（后列时）	无法攻击
攻击范围（前列时）	敌方前列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
×× 炎返	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对火属性的敌人触发率为2倍	火 500、土 300	火 300	火 500、水 400
×× 潮返	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对水属性的敌人触发率为2倍	火 300、水 500	水 300	水 500、风 400
×× 燕返	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对风属性的敌人触发率为2倍	水 300、风 500	风 300	风 500、土 400
×× 严返	0	受到攻击时自动格挡并发动反击，对土属性的敌人触发率为2倍	风 300、土 500	土 300	火 400、土 500
×× 红莲斩	8	用火属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	火 300	火 300、风 200	火 300、水 400
×× 荒波斩	8	用水属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	水 300	水 300、土 200	水 300
×× 疾风斩	8	用风属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	风 300	火 200、风 300	风 300
×× 钢铁斩	8	用土属性攻击给敌方前列造成巨大伤害	土 300	水 200、土 300	土 300
×× 两断斩	12	蓄力1回合发动，将敌方单体一刀两断造成巨大伤害	火 600、风 600	水 500	火 600

注：如果剑士有自动防御的祝福效果，反击型奥义就无法发动。

薙刀士

薙刀士在攻击单一目标时伤害一般，但其特点在于出众的攻击范围，配置在前列时才能发挥出真正的价值。而且奥义的健康消耗很少，在杂兵战、以及会频繁召唤小怪的BOSS战中能起到扫清障碍的重要作用。



武器种类	薙刀
可用防具	大、中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列全体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
×× 红旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行火属性攻击	火 400、水 300	火 300	火 400
×× 苍旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行水属性攻击	水 400、风 300	水 300	水 400
×× 翠旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行风属性攻击	风 400、土 300	风 300	风 400
×× 金旋刃	8	在前列时对敌方全体、在后列时对敌方前列进行土属性攻击	火 300、土 400	土 300	土 400
×× 双烧斩	2	对敌方前列进行2次连续的火属性攻击	火 300	火 400	火 300
×× 双流斩	2	对敌方前列进行2次连续的水属性攻击	水 300	水 400	水 300
×× 双翼斩	2	对敌方前列进行2次连续的风属性攻击	风 300	风 400	风 300
×× 双钢斩	2	对敌方前列进行2次连续的土属性攻击	土 300	土 400	土 300

弓箭手

攻击力仅次于剑士，可以无视敌方的站位集中火力狙击目标，如点杀敌方大将或正在发动并力法术的敌人等。由于防具所限弓箭手的防御力较差，建议安排在后列，方能在展开攻击的同时确保安全。



武器种类	弓
可用防具	中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列／后列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列／后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	↑
行动速度补正	↑

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
灼热 ×× 雨	8	攻击敌方全体并附加火属性威力下降效果	火 350	火 400、土 250	火 350
瀑布 ×× 雨	8	攻击敌方全体并附加水属性威力下降效果	水 350	火 250、水 400	水 350
风切 ×× 雨	8	攻击敌方全体并附加风属性威力下降效果	风 350	水 250、风 400	风 350
弹岩 ×× 雨	8	攻击敌方全体并附加土属性威力下降效果	土 350	风 250、土 400	土 350
×× 三炎弓	12	对敌方单体进行3次连续的火属性攻击	火 300、水 200	火 250	火 300
×× 三水弓	12	对敌方单体进行3次连续的水属性攻击	水 300、风 200	水 250	水 300
×× 三风弓	12	对敌方单体进行3次连续的风属性攻击	风 300、土 200	风 250	风 300
×× 三石弓	12	对敌方单体进行3次连续的土属性攻击	火 200、土 300	土 250	土 300

槌击手

槌击手拥有所有职业中最高的攻击力和会心率，但攻击落空的几率很高、行动速度迟缓，“技”的成长也比较慢。虽然依靠重型防具拥有稳固的防御力，但自身对法术的抗性较弱，需要用装饰品来弥补。



武器种类	槌
可用防具	重、大、中、轻
攻击范围（后列时）	无法攻击
攻击范围（前列时）	敌方前列单体
物理命中率补正	↓↓↓
物理回避率补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	↑↑↑↑
行动速度补正	↓↓↓

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
×× 劫火震	12	对敌方全体进行火属性攻击	火 550	火 450	火 400
×× 激流震	12	对敌方全体进行水属性攻击	水 550	水 450	水 400
×× 爆风震	12	对敌方全体进行风属性攻击	风 550	风 450	风 400
×× 大地震	12	对敌方全体进行土属性攻击	土 550	土 450	土 400
炎上 ×× 压	24	用火属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	火 350	火 300	火 350
雪崩 ×× 压	24	用水属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	水 350	水 300	水 350
台风 ×× 压	24	用风属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	风 350	风 300	风 350
岩盘 ×× 压	24	用土属性攻击给敌方单体造成巨大伤害	土 350	土 300	土 350
叫唤打 ××	2	攻击敌方单体并附加混乱效果	风 600、土 400	风 400	水 600

注：“×× 压”是惟一一招无法协力发动的攻击型奥义。

大筒士



作为防御力较低的远程职业，安排在后列比较稳妥，在练段攒钱时非常有用。两种武器决定了大筒士的攻击特点，分别是攻击力较高的单发型以及强化攻击范围的散弹型，不妨随身携带两种武器，以便在战斗中根据需要适时更换。

武器种类	大筒（单发／散弹）
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	单发：敌方前列／后列单体，散弹：敌方前列全体
攻击范围（前列时）	单发：敌方前列／后列单体，散弹：敌方全体
物理命中率补正	—（单发）／↓↓↓（散弹）
物理回避率补正	↓↓
术回避率补正	↓↓
会心几率补正	—（单发）／↓↓↓（散弹）
行动速度补正	↓↓

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
×× 火炎舌	8	对敌方前列进行火属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	火 450	火 600	火 450
×× 浊流河	8	对敌方前列进行水属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	水 450	水 600	水 450
×× 暴风蛇	8	对敌方前列进行风属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	风 450	风 600	风 450
×× 沙尘岚	8	对敌方前列进行土属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	土 450	土 600	土 450
连发炎 ××	2	对敌方单体进行连续的火属性攻击	火 400、土 300	火 300	火 350
连发水 ××	2	对敌方单体进行连续的水属性攻击	火 300、水 400	水 300	水 350
连发风 ××	2	对敌方单体进行连续的风属性攻击	水 300、风 400	风 300	风 350
连发砾 ××	2	对敌方单体进行连续的土属性攻击	风 300、土 400	土 300	土 350

拳法家



拳法家的行动速度快、会心率为全职业第二，自身位于前列攻击前列的目标时有很高的几率发动连续追击，2～3 次攻击的累计伤害非常可观。虽然防御力不高，但自身的回避率出众，在前线作战也能游刃有余。

武器种类	拳
可用防具	中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列／后列单体
物理命中率补正	↓
物理回避率补正	↑↑↑
术回避率补正	—
会心几率补正	↑↑↑
行动速度补正	↑↑↑

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
×× 火龙掌	8	对敌方全体进行火属性攻击	火 500、水 350、风 350	火 400	火 600、风 300、土 300
×× 水龙掌	8	对敌方全体进行水属性攻击	水 500、风 350、土 350	水 400	火 300、水 600、土 300
×× 风龙掌	8	对敌方全体进行风属性攻击	火 350、水 350、风 500	风 400	火 300、水 300、风 600
×× 地龙掌	8	对敌方全体进行土属性攻击	水 350、风 350、土 500	土 400	水 300、风 300、土 600
×× 乱击爆	18	对敌方前列单体进行连续的火属性攻击	火 300	火 300、风 200	火 300
×× 乱击流	18	对敌方前列单体进行连续的水属性攻击	水 300	水 300、土 200	水 300
×× 乱击岚	18	对敌方前列单体进行连续的风属性攻击	风 300	火 200、风 300	风 300
×× 乱击山	18	对敌方前列单体进行连续的土属性攻击	土 300	水 200、土 300	土 300

长枪手



与剑士类似的攻守平衡型职业，但攻击距离更长，自己位于前列并攻击前列目标时可以贯穿命中到后列的敌人，令敌方大将无所遁形。另外长枪手可以习得“攻击无效化”型奥义，在难度较高的BOSS 战中能发挥奇效。

武器种类	枪
可用防具	大、中、轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列／后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	—
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
炎热 ×× 冲	2	对敌方前列单体进行火属性会心一击	火 350	火 300、水 200	火 300
奔流 ×× 冲	2	对敌方前列单体进行水属性会心一击	水 350	水 300、风 200	水 300
突风 ×× 冲	2	对敌方前列单体进行风属性会心一击	风 350	风 300、土 200	风 300
崩山 ×× 冲	2	对敌方前列单体进行土属性会心一击	土 350	火 200、土 300	土 300
×× 大日阵	8	令敌方的物理攻击以及火属性法术无效	火 600、风 400	火 500	火 600
×× 大海阵	8	令敌方的物理攻击以及水属性法术无效	水 600、土 400	水 500	水 600
×× 大空阵	8	令敌方的物理攻击以及风属性法术无效	火 400、风 600	风 500	风 600
×× 大陆阵	8	令敌方的物理攻击以及土属性法术无效	水 400、土 600	土 500	土 600

舞者



虽然攻击范围皆为一列，但威力是全部职业中最低的。舞者的防御力低下，不过有不俗的回避能力，“技”成长最快，且能习得强力的“回血型”奥义，适合在后列进行辅助并以各种法术展开攻击。

武器种类	扇
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	敌方前列／后列全体
攻击范围（前列时）	敌方前列／后列全体
物理命中率补正	↓
物理回避率补正	↑↑
术回避率补正	↑↑
会心几率补正	↑↑
行动速度补正	↑↑

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
红圆舞 ××	8	对敌方全体进行火属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	火 400	火 400、水 100、风 100、土 100	火 300
苍圆舞 ××	8	对敌方全体进行水属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	水 400	火 100、水 400、风 100、土 100	水 300
翠圆舞 ××	8	对敌方全体进行风属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	风 400	火 100、水 100、风 400、土 100	风 300
金圆舞 ××	8	对敌方全体进行土属性攻击，威力与双方的“技·火”值差距成正比	土 400	火 100、水 100、风 100、土 400	土 300
火之 ×× 宴	24	我方全员的体力全回复，并附加火属性威力上升效果	火 700、风 300	火 600	火 500
水之 ×× 宴	24	我方全员的体力全回复，并附加水属性威力上升效果	水 700、土 300	水 600	水 500
风之 ×× 宴	24	我方全员的体力全回复，并附加风属性威力上升效果	火 300、风 700	风 600	风 500
土之 ×× 宴	24	我方全员的体力全回复，并附加土属性威力上升效果	水 300、土 700	土 600	土 500

阴阳士

2代的新增职业之一，随着剧情的推进解锁，在正篇中是夜鸟子专用的，通关后玩家族人中的女性也可以成为阴阳士，但最多只能同时存在1名。使用武器固定为蜈蚣鞭，物理攻击的范围类似薙刀士，且可以隔列命中后方目标，有一定几率发动追击。阴阳士也同样擅长使用法术，但不能习得奥义，取而代之的是可以用强力的“式神”作为攻击手段。



武器种类	鞭
可用防具	轻
攻击范围（后列时）	敌方前列单体
攻击范围（前列时）	敌方前列全体／后列单体
物理命中率补正	—
物理回避率补正	↑↑↑
术回避率补正	↑
会心几率补正	↓↓↓
行动速度补正	↑↑

式神名称	健康消耗	式神效果
潮丸	12	右腕变为蟹钳，自身处于前列时攻击敌方全体，自身处于后列时攻击敌方单体，变身会持续3回合
虚与褴褛	8	双脚变为大蛇攻击敌方全体，有一定几率直接吹飞敌人
八咫	8	用鸟的羽毛攻击敌方全体，并附加混乱效果
玉与虎	12	召唤两头唐狮子飞扑攻击敌方一列，并附加行动不能效果
阿修罗	20	背上生出蜘蛛脚对敌方全体展开连续攻击，变身会持续3回合
丹	12	放出毒蛾攻击敌方全体，并附加各种异常状态

注：能持续一定回合的式神在阴阳士体力不足时会提前解除效果。

鬼头



同样是2代的新增职业，随着剧情的推进解锁，当家以外的男性族人在交神厅选择“戴上鬼头”即可转职，家族中最多只能同时存在1名。鬼头无法装备武器、防具，只能配备饰品，战斗力极强但完全不听从玩家的指示，只会根据自己的判断行动。鬼头不会任何的法术，有自己专属的奥义，且具有狂战士特性，体力越少攻击力提升越多（身体会有变色效果）。

武器种类	—
可用防具	鬼头
攻击范围（后列时）	随机
攻击范围（前列时）	随机
物理命中率补正	—
物理回避率补正	↑
术回避率补正	—
会心几率补正	—
行动速度补正	—

奥义名称	健康消耗	奥义效果	习得条件		
			心	技	体
红莲腕	1	用巨腕对敌方前列展开2次连续攻击	风600	—	—
弱肉强食	4	啃噬敌方单体，回复自身体力	水600	—	—
狱大车轮	3	旋转撞击敌方全体，附加着火状态	火600	—	—
狮子咆哮	2	用咆哮对敌方全体附加随机的异常状态	土600	—	—

迷宫踏破

游戏开始后本国领土上会随机出现9个基本迷宫其中的2个，玩家并不需要一个个地按顺序攻克，除了开路的钥匙要在远征时才能得到外，不少迷宫都是相互关联的，最好同时展开探索。

随机性与地图图标

本作有非常高的随机性，玩家的家纹、存档名称、开局时所处的区域以及周边迷宫都是系统随机决定的，即使是名称一样的迷宫，在同样的整体结构下，各区域的具体线路、包含宝箱等细节也会有不少的差异，而迷宫中出没的杂兵乃至BOSS同样具有一定的随机性。因此本攻略只能提示重要物品的大致位置，具体路线走法需要玩家自己记忆，下面先介绍地图中各种图标的含义。

图标	说明
（黄色方块）	迷宫外围区域，记作“外”
（橙色方块）	迷宫中部区域，记作“中”
（红色方块）	迷宫深处区域，记作“深”
（橙色灯笼）	百鬼祭（主线第1次）
（蓝色灯笼）	百鬼祭（主线2～4次）
（绿色灯笼）	百鬼祭（主线过后）

图标	说明
（红色鸟居）	鬼神BOSS（初期配置）
（蓝色鸟居）	鬼神BOSS（第2次以后）
（绿色宝箱）	钥匙类道具
（蓝色宝箱）	钥匙类道具（仅在他国出现）
（横线）	连接各区域的道路
（箭头）	单向通行的道路

注：完成主线剧情相关的百鬼祭1年以后，迷宫中的百鬼祭触发场所会在三种颜色的灯笼所示的位置随机选择。而鬼神BOSS第二次出现的场所，同样会在红色、蓝色鸟居图标所示的位置随机选择。

钥匙类道具



迷宫中的宝箱分为红色和绿色两种——红色的随机装有道具或金钱，每次进入迷宫都会刷新，可以反复拿取；绿色的宝箱中装有重要的钥匙类道具，是深入迷宫的关键，拿取一次后，其他迷宫中放有同种钥匙的宝箱都会呈现开启状态。迷宫中常用的钥匙分为黄、浅蓝、绿、紫、蓝、红6把，其他还有诸如木牌、蜡烛等也可以算作钥匙类道具，具体的作用和获得位置请参考右表以及后文的迷宫地图。切记在一个迷宫内是不能拿齐所有钥匙的，必须通过远征他国的形式来获得剩余的钥匙。

名称	作用
钥匙（黄）	打开对应颜色的锁
钥匙（浅蓝）	打开对应颜色的锁
钥匙（绿）	打开对应颜色的锁
钥匙（紫）	打开对应颜色的锁
钥匙（蓝）	打开对应颜色的锁
钥匙（红）	打开对应颜色的锁
水门钥匙	开放富士见原・龙吐桥的水门
冰种子	开启焰狱道・冰结路的道路
炎种子	开启冰洁道・焰融路的道路
木牌（い）	打开喵喵亭／七色温泉的对应门
木牌（ろ）	打开喵喵亭／七色温泉的对应门
木牌（は）	打开喵喵亭／七色温泉的对应门
红色蜡烛	令残根暗道・黑暗走廊对应颜色的道路显现
蓝色蜡烛	令残根暗道・对应颜色的道路显现
绿色蜡烛	令残根暗道・黑暗走廊对应颜色的道路显现

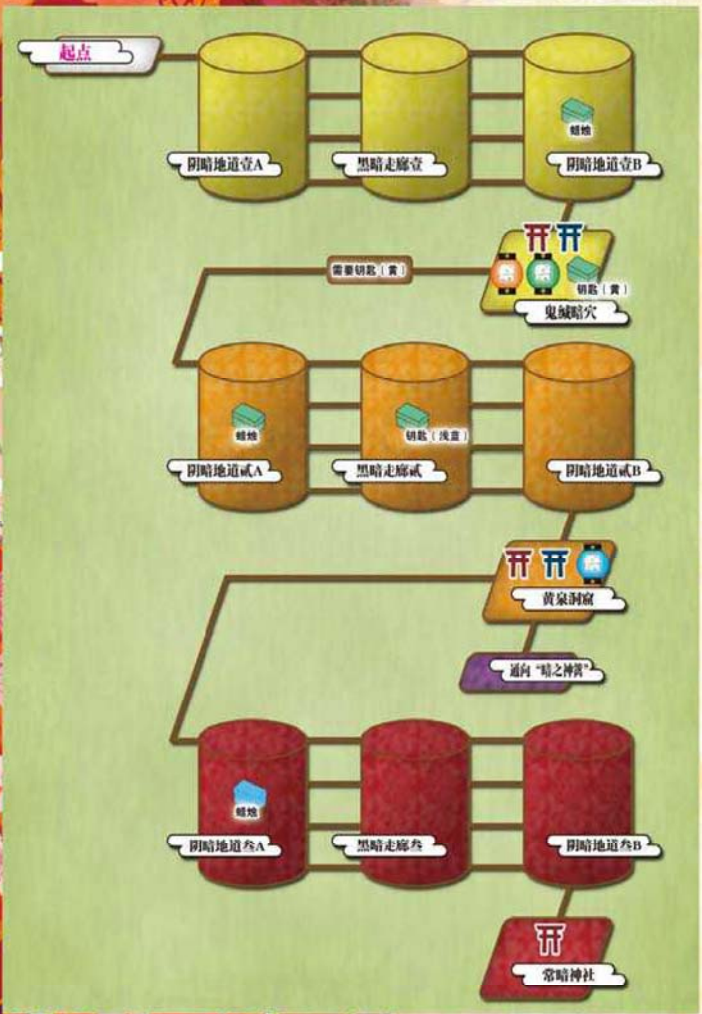
注：高等级的杂货店也有可能出售钥匙类道具，不过价格高得离谱，不建议花这个冤枉钱。

收集技巧

由于迷宫结构的随机性较大，再加上钥匙的种类繁多，很容易导致玩家跑不少弯路。即使是参照官方给出的地图资料，也有可能出现钥匙颜色不对应的情况。这里介绍一个快速集齐钥匙类道具的技巧：①开局时最好让本土的迷宫中有“七色温泉”，进入其中的“天堂大浴场”，以“青→赤→紫→绿→水→黄→白”的温泉顺序传送进入小厅得到木牌（は）；②按部就班地推进主线，至通过第一次百鬼祭、得到船只；③远征前往有迷宫“喵喵亭”的国家，以木牌（は）打开“烧鱼厅・小厅”的大门，就会发现里面摆放着所有的钥匙类道具！

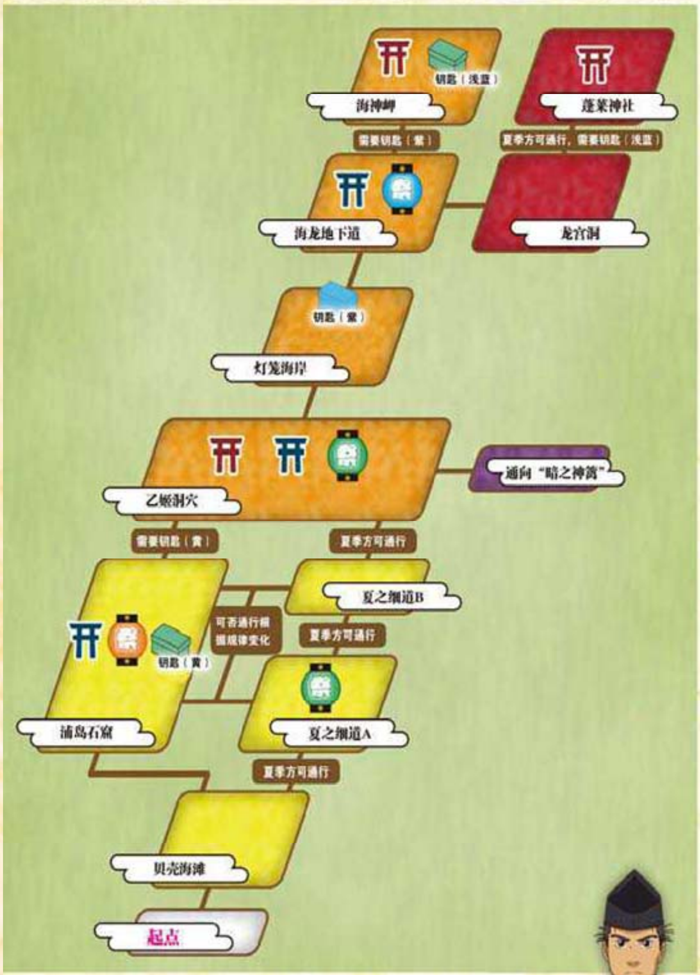


残根暗道



巨大的洞穴迷宫，“阴暗地道”为外围的螺旋状斜坡，A区推倒悬崖边的石柱可以制造近路。“黑暗走廊”有着大量的不可见道路，要找到红、绿、蓝三种颜色的蜡烛后，对应的路线才会从黑暗中浮现，这些区域也往往伴随着“法术命中率下降”的鬼结界。地图中标注“蜡烛”的宝箱，其中的具体颜色是随机的。想到达最深处的“常暗神社”并不一定非要集齐三种蜡烛，只不过摸黑前进比较耗时，建议玩家牢记每个三岔路区域通向深处的是哪一条。

龙宫津渡



沿海迷宫的可探索范围受到潮汐的影响，不少区域都有“水属性损伤上升”的鬼结界效果。冬季涨潮时海边的“夏之细道”无法通行，惟有夏季退潮后才能通过。虽然经由“浦岛石窟”也可以前往深处，但“夏之细道”结构简单、好走得多。而且洞穴场景内的一些道路和宝箱也需在退潮后才会显现，想到达最深处的“蓬莱神社”必须选择夏季前往。注意潮汐的实际规律跟该国所处的地区有关——北部、东部地区11～3月涨潮、6～8月退潮；西部、南部地区12～2月涨潮、6～9月退潮。



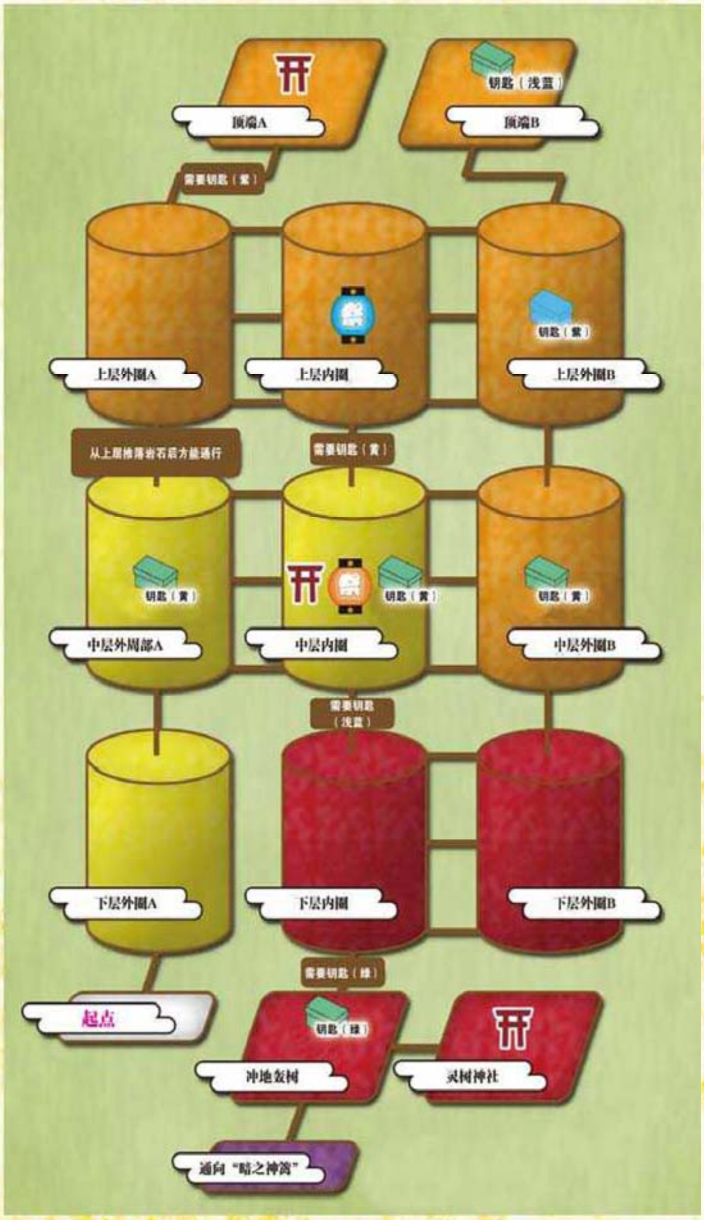
鬼神讨伐

鬼神分布

想要在迷宫中不断深入除了获得钥匙外，还需要击倒挡路的各路鬼神BOSS。在迷宫中看到黄色的神柱就表明前方有鬼神级敌人，进入鬼神祠堂后可以根据其血量判断是否开战。如果能顺利击倒BOSS，出击队全员忠心+10，家中留守的族人忠心+5。没能达成解放条件，那么BOSS会在三个月后复活；满足条件则能令神祇解放、重归天界。本作中增加了神明下界系统，就算是已成功解放的神祇也有可能再度下界成为挡路的BOSS，以下是各个迷宫中潜伏的鬼神情况。

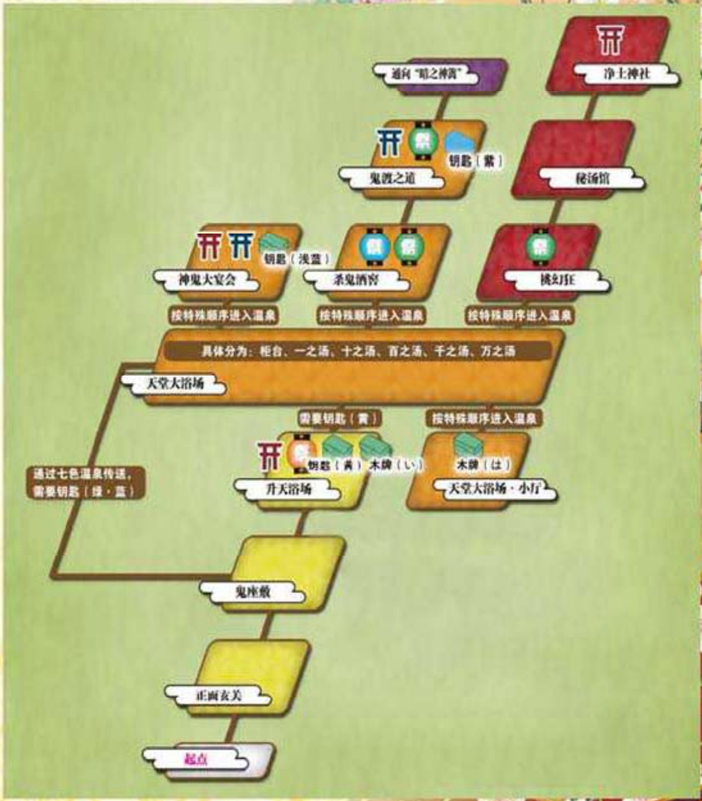
出现迷宫	鬼神名
残根暗道	孔雀院明美、梵品将军
龙宫津渡	苇切四夜子、上諏访龙穗、下諏访龙实
冲天轰树	琴宫织姬、鹫宫星彦、木灵寝太郎
七色温泉	仙醉惠比寿、桃果仙
喵喵亭	赤猫阿夏、黄黑天吠丸、雷王狮子丸、豹尾院雅罗
富士见原	虚空坊岩鼻、镇守福郎太
鲤跃龙穴	敦贺真名姬、土土吕震玄
焰狱道	火车丸、吉烧天摩利、鸣神小太郎
冰结道	冰之皇子、苗场白雪姬
百鬼祭（春）	红梅童子、白梅童子、微醉樱
百鬼祭（夏）	椿姬花连、流夷三郎
百鬼祭（秋）	爱宕屋红叶、芭蕉天岚子
百鬼祭（冬）	十文字圣夜、饼乃花大吉
出没不固定	荒吐鬼平古、七枝武、十六夜伏丸、稻荷狐次郎、印虎光、胧幻八、胧梦子、欢喜舞、九尾吊阿绀、太刀风五郎、雷电五郎、月寒阿涼、土公八云、鸣门屋涡女、福招美也、水母久罗良、八坂牛头丸

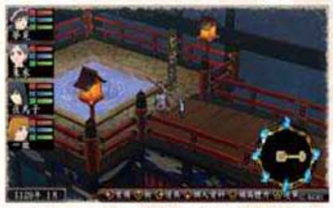
冲天轰树



迷宫由一整棵巨大的灵树构成，场景的相似度较高，比较容易迷路。外周区域有“风属性损伤上升”的鬼结界，从上一层推落挡路的石块可以打开通路，为今后的探索节省时间；内部设有红、黄、蓝、绿 4 种颜色的鸟居，同种颜色间可以相互传送。由于道路大多比较狭窄，行动时想要避战需多利用“阳炎”、“久罗良”等法术的特效，而“中”、“深”区域的鬼神 BOSS 反倒不会挡路，玩家可以尽情探索。

七色温泉





此温泉迷宫内有可能需要利用木牌（い），最大的机关在于不同颜色的温泉。“升天浴场”的温泉只是普通的传送点，同种颜色间相互传送；而“天堂大浴场”则暗藏玄机，需要按照一定的颜色顺序进行传送方能到达更深入的区域，否则只会在这里兜圈子。在入口处的第一块木牌上提示着前往“神鬼大宴会”的传送方法，右侧两块木牌上的文字则被隐去。当玩家进入“神鬼大宴会”，返回时第二块木牌上的提示文字就会显现，以此类推。温泉传送规律随机四选一，具体可以参考下表。到达“外”、“中”、“深”任意一条路线的尽头后，大浴场中就会出现不断变色的七色温泉，今后可直接传送到最深处。

目的地	神鬼大宴会	杀鬼酒窖	桃幻狂
规律①	赤→赤→赤	青→水→青→水	绿→紫→紫→黄→绿
规律②	赤→赤→赤	绿→紫→绿→紫	青→黄→水→赤→黄
规律③	青→青→青	绿→黄→绿→黄	赤→紫→白→黄→白
规律④	绿→绿→绿	青→黄→青→黄	赤→绿→黄→白→赤

注 1：进入黑色的温泉会传送回“天汤大浴场・柜台”处。

注 2：按“青→赤→紫→绿→水→黄→白”的顺序传送方能进入“天堂大浴场・小厅”。

部分鬼神还有可能组队登场，令战斗难上加难，具体条件如下。

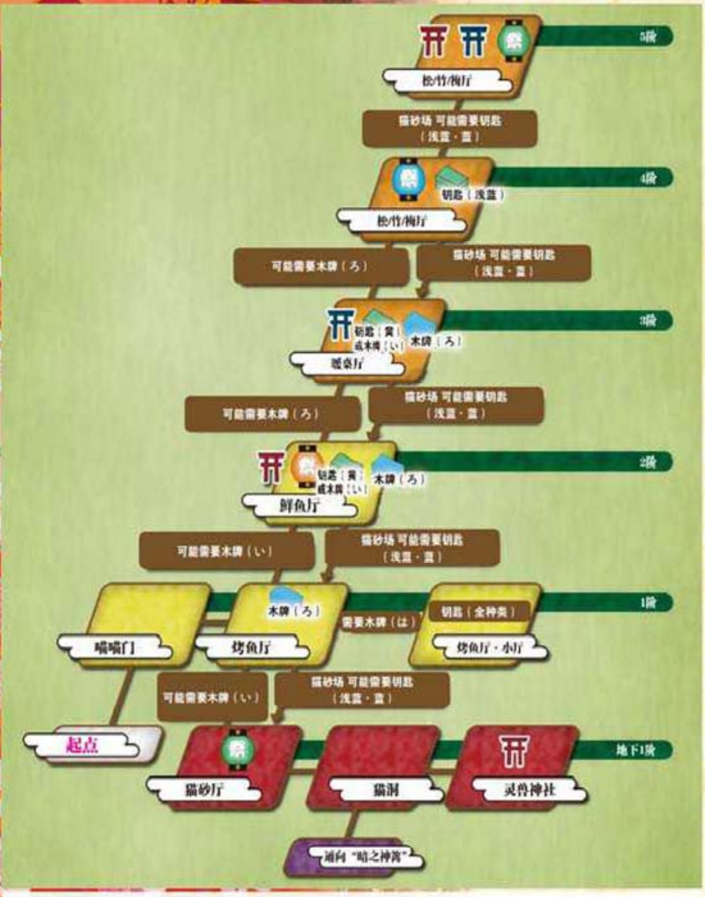
主战鬼神	参战鬼神	参战条件
七枝武	荒吐鬼平古	必定同时登场
红梅童子	白梅童子	必定同时登场
鹫宫星彦	琴宫织姬	夏季时必定合体登场
上諏访龙穗	下諏访龙实	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
下諏访龙实	上諏访龙穗	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
火车丸	吉烧天摩利	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
吉烧天摩利	火车丸	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
胧幻八	胧梦子	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
胧梦子	胧幻八	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
太刀风五郎	雷电五郎	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
雷电五郎	太刀风五郎	击倒主战鬼神 2 次以上、鬼强度 3 以上
黄黑天吠丸	雷王狮子丸	击倒主战鬼神 1 次以上、鬼强度 3 以上
雷王狮子丸	黄黑天吠丸	击倒主战鬼神 1 次以上、鬼强度 3 以上
雷王狮子丸／黄黑天吠丸	豹尾院雅罗	击倒黄黑天吠丸或雷王狮子丸 2 次以上

鬼神弱点

后文给出的 BOSS 各项数据资料皆为基础值，实际能力会根据玩家所选的难度、当前迷宫的鬼强度、以及 BOSS 所在的位置发生变化。游戏中除了火、水、风、土属性外，部分 BOSS 还有弱点属性，具体对应的武器如右表。

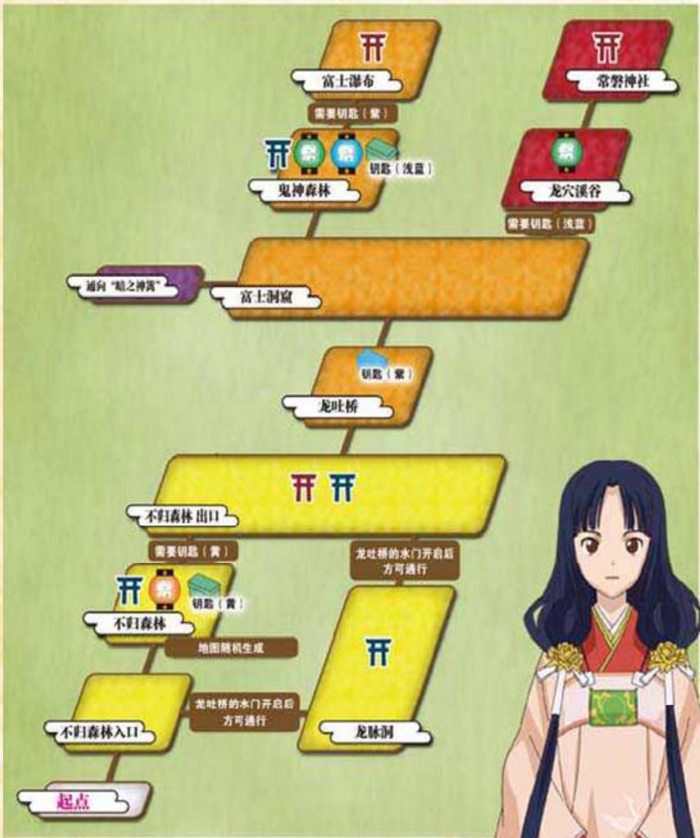
攻击属性	对应武器
斩	刀、薙刀、扇、鞭
贯	弓、枪、大筒
打	拳、槌

喵喵亭



让爱猫人士欢欣鼓舞的迷宫，场景中充斥着无数的猫咪（甚至连机关启动的音效都是猫叫），虽然没什么实际用途，但注意不要跟敌人混淆了。除了钥匙外，本迷宫内还需要写着“い”、“ろ”、“は”三个假名的木牌，分别对应不同的大门。有肉球图案的升降台都只能从一侧启动，红色向上一层、蓝色向下一层，而猫砂场则是单向通行的，进入中央就会掉落到下一层。参考前文“钥匙类道具”的“收集技巧”，尽早进入“烧鱼厅·小厅”拿到全部种类的钥匙可以为今后的探索提供便利，大大节省时间。

富士见原



本迷宫与“鲤跃龙穴”紧密联动，在拿到水门钥匙后，开启“龙吐桥”的水门、令水位下降后，场景中的一部分道路才能得以通行。“不归森林”的道路完全随机，且会根据季节的变化而改变，利用水门开启“龙脉洞”的近路后，就不用再迷失于森林中了。“富士洞窟”区域的鬼结界效果为“土属性损伤上升”，后续的道路就没什么难点了，只不过“鬼神森林”在下雪或落花的特效时有非常严重的掉帧现象。



阴阳士的的式神对特定的鬼神还有伤害加成效果，具体参看下表。

式神名称	特效鬼神
潮丸	荒吐鬼平古、欢喜舞、太刀风五郎、雷电五郎、土土吕震玄、流夷三郎、饼乃花大吉、八坂牛头丸、雷王狮子丸
虚与褴褛	胧幻八、胧梦子、琴宫织姬、鹫宫星彦、上诹访龙穗、下诹访龙实、虚空坊岩鼻、镇守福郎太、芭蕉天岚子
八咫	爱宕屋红叶、十六夜伏丸、火车丸、吉烧天摩利、七枝武、鸣神小太郎、梵品将军
玉与虎	稻荷狐次郎、黄黑天吠丸、冰之皇子、木灵寝太郎、十文字圣夜、仙醉惠比寿、光无刑人
阿修罗	印虎光、九尾吊阿绀、月寒阿凉、敦贺真名姬、桃果仙、土公八云、鸣门屋涡女、豹尾院雅罗、微醉樱
丹	孔雀院明美、苇切四夜子、赤猫阿夏、苗场白雪姬、红梅童子、白梅童子、椿姬花连、福招美也、水母久罗良

战斗要点

孔雀院明美

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	924	120	237	198	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	—	143	79	99	79

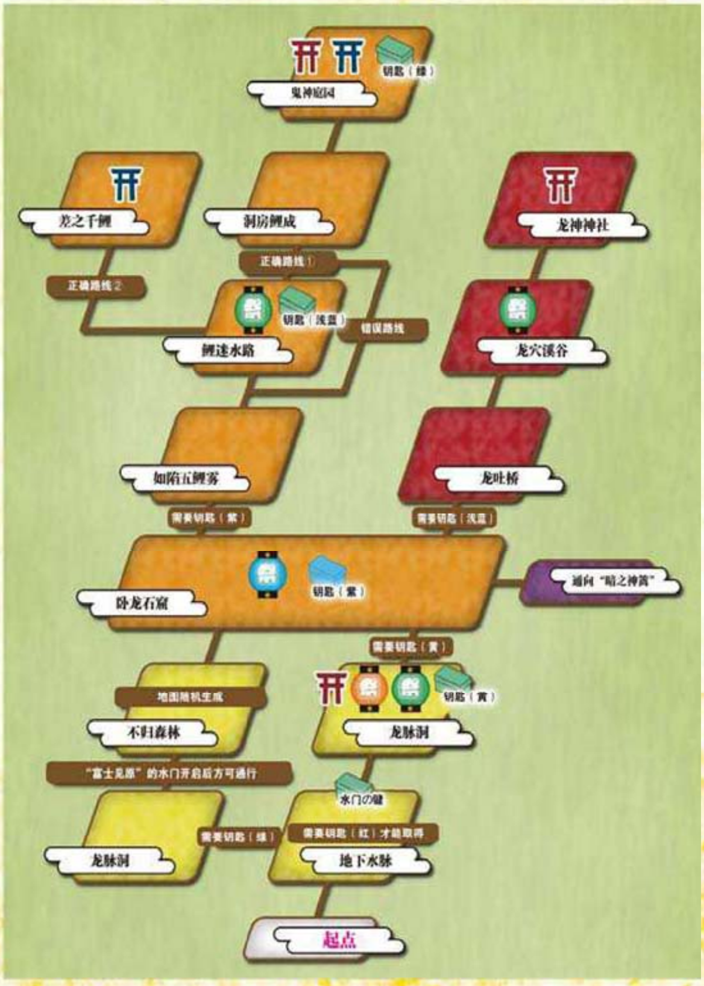
浓妆艳抹的孔雀院会根据出战的族人性别采用不同的行动，对男性会用“魅惑接吻”攻击单体的同时回复自身体力，对女性则会用大威力的全体攻击。前中期BOSS的以物理攻击为主，故提升回避率的“阳炎”颇为有效，后期他会使用“火龙”、“凤招来”等火属性系列法术，最好提前用“火葬”降低其属性威力。

梵品将军

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	847	114	229	217	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	打	143	69	79	79

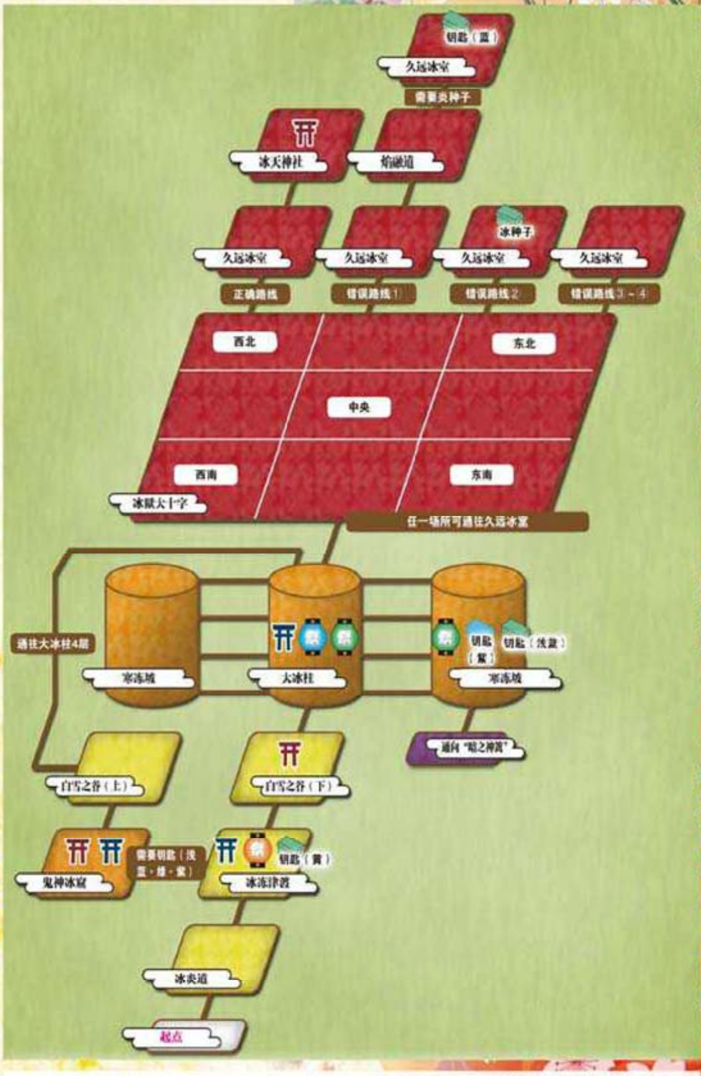
BOSS会召唤剑、薙刀、槌、枪4种武器在身后，并从右手侧的武器开始逐个发动攻势，武器的攻击范围与我方对应的职业一致，其中威胁最大的无疑是槍，可以根据其武器顺序调整前后列站位。后期BOSS会发动“梵品之舞”，自我巨大化的同时大幅强化攻击力，建议以“阳炎”连发的战术配合“幻八”降低命中率，或是直接用“清水”打消其强化状态。

鲤跃龙穴



与“富士见原”关系密切的迷宫，除了不少区域的名称完全一致外，水门开启后造成的水位下降也会对此处的探索产生影响。“鲤迷水路”地段较为特殊，这里有5个极为相似的区域，每个区域皆有两条分岔路，一旦走错就会回到原点。正确的道路提示在于“如陷五鲤雾”区域鲤鱼像的状态，举例说明：如果道路两侧喷水的鲤鱼石像依次为右、左、右、左、左，那么就按照“水路1”选右→“水路2”选左→“水路3”选右→“水路4”选左→“水路5”选左的顺序移动，这样便能到达“洞房鲤成”；如果想前往“差之千鲤”，则要看金色鲤鱼像所处的位置，如果在左侧第三个，就在“水路3”选左即可到达。

冰结道



与“焰狱道”相对的巨大冰窟，鬼结界也多为“火属性损伤下降”，走在冰面上时还会有滑行的效果。地图中所示的2个“寒冻坡”有可能根据迷宫的规律左右对调，“大冰柱”区域从下到上分为四层，玩家须记住最上层的蜡烛颜色。在进入“冰狱大十字”区域后，这里以许多十字路口组成，想要前往“冰天神社”，就要找到与先前蜡烛颜色一致的灯笼所对应的道路。而搭乘升降台来到“冰狱大十字”下层，“久远冰室”之间的“炎融道”需要用“炎种子”令冰块消融后方能继续前进。

第切四夜子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1540	136	154→231	215→231	198
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
水	贯通	99	171	79	79

初期看上去人畜无害的贝壳姑娘，只会投掷河豚攻击单体以及发动“白浪”。削减其一半左右的体力后，BOSS会躲进贝壳中，此时对所有攻击免疫，建议利用这个机会对全队追加各种BUFF。当贝壳再度打开时，BOSS会变身成为恐怖的形态，攻防提升的同时，还会释放“赤地狱”、“不动明”、“真名姬”等各种属性的上级法术。此阶段应配合先前施加的强化效果，以奥义等强力招式一口气解决战斗。



下諏访龙实

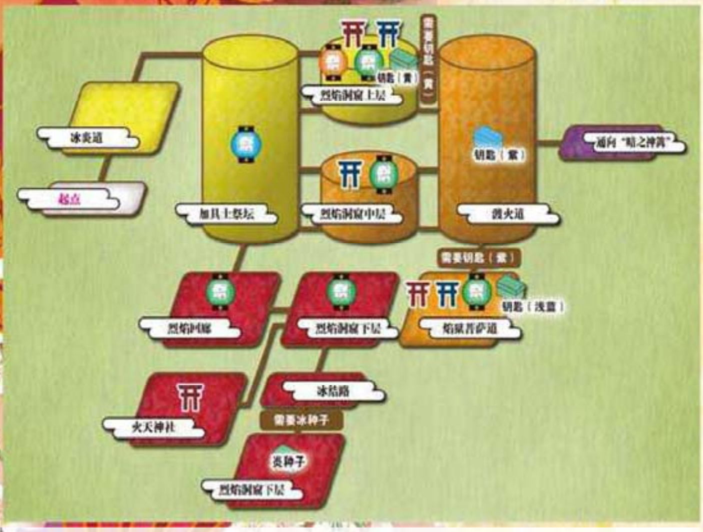
战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1232	141	176→193	193	176→228
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
水	—	79	171	118	79

上諏访龙穗

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1232	141	193→228	193→221	176→228
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
水	—	79	171	118	79

姐妹俩都以水属性的相关法术作为攻击手段，除了“华严”、“雷电”外，也会“水祭”、“水葬”等辅助型法术。将其体力削减近一半后，BOSS就会变身为龙形态，攻击、敏捷大幅上升。变身后妹妹龙实追

焰狱道



迷宫中充斥着熔岩，不少场景有“火属性损伤上升”的鬼结界效果，有的地段踩上去还会费血，记得发动“清水”免除地形伤害。“加具土祭坛”是一个较大的中转区域，除了吊桥外，还有一些圆形的升降台，启动后就会上下移动，为以后的探索创造近路。迷宫深处的“冰结路”需要使用“冰种子”，凝固熔岩后才能继续前进。

加锁定我方全体的吐息攻击，姐姐的吐息攻击则是锁定单体的，此外招式也强化为“真名姬”、“印虎姬”等上级水属性法术。由于BOSS的攻击属性单一，因此反复用“水葬”可以大大降低招式威力。同时面对姐妹俩时，她们一开场就会进入变身形态，且能发动并力法术“双龙”，一定要集中火力、尽快秒掉一个以阻止并力。



木灵寝太郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
211	1000	128	231	231	237
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
土	贯	39	79	79	171

BOSS初期处在行动不能状态，受到任何攻击都会召唤杂兵（场上最多同时出现6只）。此阶段可以先尽情给队伍堆BUFF，再用范围攻击将杂兵一举扫清。当其体力削减约1/3后就会醒来，以挥舞手腕的列攻击和全体攻击为主要输出，不时还会发动同名法术“寝太郎”令我方陷入行动不能状态。由于火属性对其有特效，不妨对攻击手以“火缠”施加属性，然后再展开强攻。



鹫宫星彦

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1078	123	246	215	217
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
风	打	79	79	157	79

织姬、星彦

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	770	130	215	215	198
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
土	斩	79	79	108	157

单独面对星彦这只大鹫时，其难缠之处在于特技“鹫目”，发动后接下来5个回合的攻击必定命中，惯用的“阳炎”战术对它不能奏效，应该转用“石猿”强化全体的防御力。此外，适当发动“风葬”能降低对方“芭蕉岚”法术的威力。

夏季时会遇到琴宫织姬与鹫宫星彦合体登场的情况，两人的体力是共用的，每回合行动两次。先动的星彦主攻，织姬则多是用乐曲展开辅助，“鼓舞”会大幅强化自身，“镇魂”则是降低我方全员能力，因此需要用“清水”及时解除。此役BOSS改为土属性，除“芭蕉岚”外还追加了“飞砾”、“暴石”、“牛头丸”等法术。不过合体后BOSS的体力反倒更少，建议抓住此弱点，争取尽快解决战斗。



仙醉惠比寿

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	139	214	185	198
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
火	斩	171	99	99	99

形象如同泡在酒缸里的糟老头，会喝酒给自己带来提升攻击力或回避率的增益效果，但喝得太多就会满脸通红、陷入行动不能的窘境，可谓是一把双刃剑。除了投掷酒葫芦的通常攻击外，喷火攻击能命中一列，还有一定几率对我方的物理攻击展开反击。在其喝酒后不妨用“清水”解除强化效果，待其喝醉时就是最佳的猛攻时机。

桃果仙

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
211	1000	144	228	228	198
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
水	打	87	188	87	87

性感的桃果仙开场会强制令所有男性角色的攻、防、敏捷下降，而减少防御力和令角色陷入混乱状态的招式也都只对男性有效，故此战全派女性族人会好打不少。BOSS锁定单体的扔桃子攻击虽然威力很弱，但会令角色陷入混乱状态，记得提前准备应对措施。她的杀伤手段主要来自于“真名姬”、“夷三郎”等水属性系列法术，务必多用“水葬”降低其威力。



赤猫阿夏

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	847	115	217	217	242
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
火	贯	143	79	79	79

赤猫的列攻击带有混乱效果，切勿让全员站成一列，最好以两两分列站位并准备好解除道具。此外她还会用锁定单体的火属性上级法术“不动明”、“富士山”，优先发动“火葬”可降低其威力。当BOSS的体力只剩约1/4时会舔舐伤口，令体力全回复，因此建议控制好伤害值，以强力奥义一口气解决，不给她回血的机会。

黄黑天吠丸

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
232	924	92	221	158	114
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	贯	114	63	63	63

雷王狮子丸

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
348	990	52	257	237	140
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	打	68	31	31	31

豹尾院雅罗

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
139	492	138	123	172	237
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	斩	95	95	171	95

三个BOSS经常联手，故这里一并介绍。吠丸的双爪二连击带有火属性，咆哮则会令我方陷入行动不能状态；狮子丸能在蓄力一回合后发动大威力的火属性攻击；雅罗除了列攻击外，还会以“春菜”、“梵品”、“速鸟”、“石猿”等法术展开辅助。三个BOSS都会用“太刀风”与“双龙”，一旦开始并力就要小心了。如果队伍中有远程职业，最好集中火力速杀位于后列、体力最少的雅罗，否则就得靠“清水”的效果解除敌方BUFF，陷入一番艰苦的持久战。



虚空坊岩鼻

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	924	123	184	184	217
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	贯	79	79	157	79

虚空坊开场会带着5只小天狗一同登场，后者的单体攻击为风属性，清掉之后还会陆续召唤。BOSS则以瞄准单体的旋风和锁定一列的喷火展开攻势，还能用“风祭”强化自身和同伴。由于小天狗会保护BOSS，此战建议带上范围攻击出色的职业清除杂兵，或是直接用并力法术展开全体攻击。

镇守福郎太

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	123	200	228	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	打	79	79	157	79

福郎太的羽毛攻击分为两种，一种为风属性锁定全体，另一种则会在造成伤害的同时附加封印状态，令角色无法使用法术，记得带上对应的解药。当BOSS闭合双翼进入架构状态时，防御力会大幅上升，主线剧情发展终盘后，这种状态下甚至能对一切攻击即刻展开反击；当其张开双翼解除状态时，还伴随着一次全体攻击。战斗中优先用“风葬”减轻伤害，并看准时机在BOSS展翅的状态下发起强攻。



敦贺真名姬

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	792	136	224	211	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	打	99	171	79	79

会使用同名水属性上级法术“真名姬”的美人鱼，如果其所在区域正好有“水属性损伤上升”的鬼结界效果就会更加棘手，务必先以“水葬”降低其属性威力。BOSS在体力下降到一半时能展开水屏障，令我方攻击无效化，不过只要以火属性以外的招式连续冲击屏障，就能将其打破。

土土吕震云

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1232	141	228	228	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	打	79	118	79	171

能使用同名土属性中级法术的巨大鲇鱼，除了“土土吕”外，还会“富士山”、“怒槌丸”、“雷电”、“印虎姬”等其他的属性法术。由于BOSS的“技·火/风”两项能力存在明显的短板，因此建议用“火祭”或“风祭”自我强化后，以4人并力法术来展开输出，给武器附上对应属性的话也能收到奇效。

鸣神小太郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	792	122	184	184	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	斩	171	59	59	59

本身就是火属性的小太郎会在鬼结界的效果加成下实力倍增，开场要优先用“火葬”降低其属性威力，否则“七天爆”、“凤招来”等究极法术会令我方疲于回复。BOSS的火炎吐息锁定我方前列，而突进攻击则有一定几率附加着火效果。由于对方的大部分招式都限于前列，故以前列单人防御，后列展开强攻的阵势能轻松不少。

吉烧天摩利

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
211	924	95	221	211	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	打	102	98	71	71

火车丸

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
211	924	95	221	211	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	打	102	96	71	71

两名BOSS旋转长枪后的单体一闪攻击都带有特殊效果——吉烧天摩利的“盾削”令我方防御力下降，“光无”则附加封印状态；火车丸攻击单体的“矛錆”会令我方攻击力下降，“常夜见”则附带混乱效果。单独对阵这两个BOSS时，其会召唤另一名BOSS登场，一起攻击我方全体后再消失。遇到两位BOSS同时登场时，一闪类攻击全部强化为锁定一列。由于对方都是物理攻击，“阳炎”战术可以很安逸地化解各种招式。



苗场白雪姬

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1078	138	215	215	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	斩	79	171	99	99

长相呆萌的雪人的特点是自我分裂，受到一定伤害后就会分裂，大型分为两个中型、中型再分为两个小型。虽然分裂后基础能力下降，但行动次数会增加，再加上令我方一列行动不能的冷气，一旦遭遇攻击全体的“吹雪之舞”连发，情况就会非常危险。建议开场后不要急于进攻，先稳步叠加BUFF至极限，再看准时机用并力奥义的方式直接秒掉BOSS，不给她分裂的机会。

冰之皇子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	136	200→214	200→214	198→217
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	贯	79	171	99	79

首战冰之皇子时对方不会出全力，除了一定几率令我方行动不能的单体攻击、附带混乱效果的列攻击外，水属性的法术“真名姬”、“印虎姬”等也是其主要输出手段。以“水葬”降低其属性威力后，多用火、土属性攻击可以造成更大的伤害。第二次挑战时BOSS在半血后会进入觉醒状态，攻、防、敏捷皆有所提升，且对各种异常状态免疫，第三次时更是开场便直接觉醒，玩家要做好恶战的准备。

红梅童子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
49	616	148	154	154	290
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	—	118	118	118	171

白梅童子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
48	616	148	154	154	290
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	—	118	118	118	171

两只狸猫必定同时出场，虽然其基础能力都不强，但会用变化之术幻化成我方族人的形态，除了职业特性完全复制外，连角色已习得的奥义都能掌握，甚至可以发动并力奥义。相较而言其本身掌握的法术“赤玉”、“七天爆”等威胁反倒更小。战斗中建议集中火力攻击，狸猫在变身后对于异常状态的抗性会大幅减弱，因此用“寝太郎”、“常夜见”等法术以及阴阳士的式神可以有效地打断并力、控制局面。

微醉樱

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1155	94	165→198→247	148→178→222	176→140→88
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	贯	114→114→171	69→83→103	69→83→103	69→83→103

随着时间的经过，BOSS不断喝酒、其所在的樱花树也会逐渐开花，进入半开和满开的状态时都会大幅强化自身，且满开的瞬间还能我方全体施加混乱效果。除了锁定一列的风属性攻击“樱吹雪”外，BOSS还会用“久罗良”打乱我方的节奏。虽然这个嗜酒的BOSS有时会喝醉，但此战建议优先强化攻击并尽早以并力奥义对其重创、甚至形成秒杀，否则拖到后期樱花满开、对方大幅强化后战斗会愈发艰苦。

椿姬花连

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	770	123	176	198	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	贯	99	99	99	143

虽然BOSS是土属性，但她使用的法术“白浪”、“真名姬”等皆为水属性，且会用“水祭”自我强化。随着椿姬的行动，她的身边会自动生长出竹子，共有三阶段，竹子受到一定伤害会往回缩，越长防御力越高。除此之外，BOSS的“花吹雪”攻击全体的同时还带有混乱效果，务必准备好解除道具。由于竹子对于物理防御力的加成效果显著，建议以锁定单体的强力法术展开猛攻。

流夷三郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1309	123	243	224	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	贯	99	143	99	99

大鲸鱼的招式基本为水属性，除了同名法术“夷三郎”外，还会用“真名姬”、“水祭”，冲撞和喷水攻击则分别锁定我方单体和全员。战斗中除了用“水葬”减轻伤害外，还要注意BOSS的动向，一旦它开始吸气，就说明接下来会发动大威力的喷水攻击，要及时回血并提前做好防御态势。



爱宕屋红叶

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1155	123	214	214	264
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	—	99	99	99	143

骑在野猪身上的红叶实力颇强，其突进攻击会随着主线的进度逐渐强化，最多可强化至对单体四连突，在蓄力过后或“武人”、“萌子”的强化效果下威力惊人，很可能直接秒掉我方角色。战斗中除了尽快用“阳炎”提升回避率外，最好也适当强化全体防御力以免意外发生。由于BOSS还会使用一些土属性攻击法术，如果我方有习得“大陆阵”奥义的长枪手，就能完封对手了。

芭蕉天岚子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	924	148	184	211	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	打	118	118	171	118

手持芭蕉扇的岚子在使出“芭蕉岚”时，扇子会巨大化（最多3段），法术的威力也会成倍增长，而且此强化效果不能用“清水”解除。BOSS的扇子攻击同样带风属性且锁定一列，舞蹈则能令我方单体行动不能。由于对方的攻势属性单一，我方反复使用“风葬”就能尽可能地降低其威胁，另外“芭蕉岚”对于后列角色的伤害较小，合理站位也是保护队员的有效手段。



十文字圣夜

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	857	148	228	228	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	斩	118	171	118	118

BOSS本身不会发动任何攻击，他的“赠物”带有中毒、混乱、行动不能等随机异常状态，但同时也有可能出现火、水、风、土任一属性威力提升的良效果。BOSS召唤的侍女杂兵会以“白浪”法术进行攻击，虽然本身威力有限，但四人并力就不容小觑了，最好用“寝太郎”等尽快打断，攻击时不妨以范围型攻击连BOSS带侍女一起重创。

饼乃花大吉

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1155	98	214	231	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	贯	114	79	79	79

不单外形，这个BOSS的招式也与相扑手无二。普通攻击为推手，冲撞命中单体的同时会把我方顶到后列，震地攻击对全员附带行动不能状态，掌击和喷火皆为锁定一列，此外他还会自我解除异常状态和DEBUFF效果。由于BOSS除了喷火的招式外皆属于物理攻击，因此应先用“阳炎”配合“火葬”确保我方安全。对方的物理防御力很高，反攻时推荐以并力法术作为输出手段。

七枝武

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
83	726	120	217	217	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	斩	143	79	79	99

荒吐鬼平吉

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
199	374	120	224	224	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	斩	99	79	79	143

两个BOSS必定联手出战，而且两人皆有对法术免疫的特性，故我方应以强化后的物理攻击作为输出手段。位于前列的七枝武初期只会用单体火属性攻击，在受到一定伤害后能觉醒变身，各项能力没有变化，不过会追加锁定我方一列并附加着火状态的攻击，以及“夏狂乱”。后列的荒吐鬼有护屏效果（累积一定伤害后消失），光线攻击锁定全体、威力较大。如果玩家方面有远程职业，建议优先冲破屏障、干掉体力不多的荒吐鬼。

十六夜伏丸

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	847	115	229	217	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	斩	79	79	79	143

在前中期十六夜伏丸还造不成什么威胁，一旦到了后期其往往会成为阻挡玩家前进的巨大障碍。原因就在于同行的5匹杂兵野狼，它们行动速度极快、且会受到吼叫的攻防加成，除了能替BOSS抵御攻击外，野狼更能直接攻击到后列的单位，我方很可能开场就被重创。战斗中切勿大意，除了用高敏捷的角色尽快发动“阳炎”提升回避率外，必要时候果断用长枪手的防御型奥义化险为夷。

稻荷狐次郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	847	55	217	217	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	贯	99	99	99	99

狐次郎的招式会随着主线的进度逐渐增强，初期每回合连续行动2次，终盘时每次能连续行动3次，而且镰刀攻击锁定的目标也会从单体，逐步增加到一列、全体。BOSS还会以火属性的法术攻击，同样是“花连火”、“花乱火”、“七天爆”逐步增强，此外还有“矛折”、“盾穿”等妨害系法术。由于BOSS的这种特性，玩家在任何时候挑战他都不能松懈，优先加BUFF确保全队的安全后再展开反攻。



印虎光

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	847	130	242→193	242	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	打	79	108	157	79

印虎光分为两种形态，通常（疾风）状态以锁定单体或横扫一列并降低防御力的物理攻击为主要输出；进入迅雷状态后，会用攻击全体并附带混乱效果的雷击，以及法术“雷电”和“印虎姬”。虽然迅雷状态下BOSS的攻击力会下降，但实际威胁更大。在对方处于通常状态时以前后列各两人的站位分散火力，并提前以“水葬”、“风葬”降低其属性威力，一旦其进入迅雷状态就得准备好解除混乱的应对措施。



胧幻八

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	660	141	211	0	257
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	—	79	79	171	118

胧梦子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	660	141	211	0	257
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	—	79	79	171	118

这两个鬼神的特征完全一样，都是低防、高敏捷型的BOSS，即使同时登场威胁性也不大，但难点在于超高的回避率很难命中。其发动分身后会一分为四，分身除了体力只有1点外，其他能力与本体一致。对方的风属性单体攻击附带敏捷降低的特效，此外还会用“幻八”、“梦子”进一步降低我方的命中率。建议用“清水”打消对方的特效后，以范围性的并力法术连本体带分身一起轰杀。



欢喜舞

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	990	123	231	231	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
随机	打	88	88	88	88

在五种属性间切换是此BOSS的特点，上表中是无属性状态下的数据，在春、夏、秋、冬与其开战，他的初始属性分别是土、水、火、风。当BOSS跳起舞蹈变成"无"以外的某种属性时，该属性的"技"值会大幅上升、且同属性的攻击无效，其他三种属性的"技"则有所下降，舞蹈的规律为：无→火→水→风→土→无。BOSS火力输出来自于各属性的法术，掌握了其属性变化规律后就很容易制定战术了。

九尾吊阿绀

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
145	677	149	232	232	264
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	贯	142	95	95	171

九尾狐的特殊技"诱惑"会令我方陷入行动不能状态，前期只对单体有效，中后期会强化成锁定一列。BOSS除了用"蛇麻吕"、"美津乳"令我方陷入中毒状态外，火属性法术"血火弹"、"赤地狱"、"降流玉"更是用得非常频繁，"技·火"不足的角色很可能受到重创。在发动"火葬"减轻属性威力的同时，最好也用"太照天"强化一下全队。

太刀风五郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	141	243	228	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	贯	79	118	171	79

雷电五郎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	141	214	214	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	打	79	171	118	79

太刀风五郎的特殊技"突风"在攻击全体的同时，会令我方风属性攻击伤害减少；雷电五郎的特殊技"落雷"同样锁定全员，且附带水属性伤害减少的效果。两名BOSS都会使用"雷电"、"印虎姬"、"太刀风"、"芭蕉岚"等法术，组队出战时对我方的全体回复能力是一个严峻的考验。建议以火或土属性的招式主攻，同时面对两个BOSS时以并力奥义或法术集中击破一方，方能缓解战斗压力。



月寒阿凉

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	1000	131	228	228	257
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	贯	79	171	79	79

BOSS的"冰渍"会令我方陷入行动不能状态，该招式还会随着主线进度逐渐增强，初期针对单体、中期命中一列、后期锁定全体。而此战的常驻效果"冰冻结界"则会令行动不能的角色每回合受到持续伤害，因此必须带上解除异常状态的道具。冰柱、吹雪等招式都是水属性的，用"水葬"对BOSS连发就能有效抑制伤害，但还是建议不要拖得太久。

土公八云

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	825	123	231	231	176
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	贯	99	99	99	143

BOSS开场与4只小蜘蛛一同出现，并直接发动蛛丝令我方全体敏捷减半，这种DEBUFF效果无法用"清水"解除，只能靠"速鸟"来抵消。她的蛛丝攻击锁定一列，毒牙攻击单体的同时附加的中毒伤害比一般毒性更强。小蜘蛛的攻击则带有一定几率行动不能的特效，而且全灭后BOSS还会再度召唤，最好打剩1只，然后把火力对准BOSS。由于八云有一定几率免疫物理攻击，并即刻用蛛丝降低攻击者的敏捷，故此役建议用火、水、风法术输出。

鸣门屋涡女

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
221	792	126	211	211	198
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	打	87	157	87	87



鸣门屋涡女会与4只杂兵一起登场，她除了偶尔用水属性的法术"华严"和"真名姬"外，其他时候大多是以回复和妨害型的法术为主。当杂兵在场时，她会用"濑户之凪"大幅强化全员攻击力，杂兵血量不足时则以"涡潮之舞"展开全体回复。由于涡女的法术"常夜见"和"寝太郎"会经常打断我方的行动，故此役尽量少用并力攻击，将杂兵各个击破后，BOSS也就没什么威胁了。

福招美也

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
285	1232	123	193	193	211
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	打	99	99	143	99

这只表情猥琐的招财猫并不难缠，不过行动方式很有趣，她会召唤杂兵小偷猫，后者的攻击不会伤血，但能扣除我方的大量金钱（击倒后则能取回），而BOSS自己用小判的攻击则会令我方的金钱数增加，此外她还会用下压攻击我方一列。由于都是物理攻击，所以"阳炎"战术依旧实用，只不过回避不了小偷猫盗取金钱，不想亏本的话就尽快击倒杂兵，别让它们逃了吧！



水母久罗良

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	594	131	217	217	242
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	打	79	171	79	79

BOSS的触手攻击范围为一列，且带有行动不能效果，法术攻击以水属性的"真名姬"、"夷三郎"展开，此外她还会用各种回复手段为身边的杂兵水母补血。小水母的单体攻击带有中毒效果，它们不但能挡在BOSS身前进行保护，在数回合后还会发动威力巨大的自爆攻击，因此战斗中要优先将小水母视为头号攻击目标，以大范围的招式尽快解决，再对BOSS集中攻击。

八坂牛头丸

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
190	924	98	264	264	237
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	贯	79	79	79	114



虽然会使用同名的“牛头丸”法术，不过这个牛头人还是典型的物理型BOSS，会蓄力一回合以强化攻击，威力虽大，但命中率不足，类似我方的槌击手职业，撞击的命中率则相对较高。故此战优先用“阳炎”强化我方全体回避率即可，间或还可以用“幻八”等招式进一步降低对方的命中率。任对方再怎么力大无穷，打不着也就毫无意义。

主线攻略

进行度

类似前作的大江山朱点童子之战，2代中推进主线剧情的是百鬼祭。每年的春夏秋冬各会召开一次百鬼祭，在特定迷宫的某处隐藏着一个神轿，这就是百鬼祭的秘密入口。当玩家参加百鬼祭、并击倒其中的主线BOSS后，就能推进剧情的发展。召开百鬼祭的迷宫、夺回祭具的顺序都有一定随机性，不过主线剧情是不会变化的。随着玩家一族夺回祭具，市街的相应祭典能得到解放，迷宫中鬼怪的强度也会随之增强，奖励回报也更加丰厚。因此适时地推进主线剧情，令敌人增强并远征前往更多的国家，才能让家族稳步发展。主线进行度的判断标准参看下表。



进行度	本国鬼强度	主线流程
一	1	游戏开始后→夺回第一个祭具
二	2	得到船只后→夺回第二个祭具
三	3	远征国增加→夺回第三个祭具
四	4	远征国增加→夺回第四个祭具
五	5	本国迷宫增加→夺回第五个祭具
	6	冥王宫开放→正篇通关
六	7	正篇通关后

百鬼祭

无论春夏秋冬，百鬼祭的迷宫地形都是一样的，只有一条道路直通东北，结构非常简单。西南侧的花车会不断移动，强制封死玩家的回头路，不过在场景切换后仍可以通过传送阵离开此处。百鬼祭中必定为狂热红火效果且不存在时间流逝，沿途的鬼怪都处在祭典的亢奋状态，掉落稀有道具的几率也更高，故非常适合刷宝。完成主线剧情后，百鬼祭仍然会按时召开，最深处的敌人也会替换成可以解放的鬼神BOSS。



BOSS 阿部晴明

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
118	605	44	121	121	220
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
无	—	44	44	44	44

第1次百鬼祭面对阿部晴明的战斗只是走个过场，他甚至会浪费行动机会来“说废话”，但对方无法打死。BOSS虽然会使用“芭蕉岚”、“不动明”、“花乱火”、“真名姬”等中上级法术，不过由于本身的能力值较低，故伤害值很低。玩家只需给其造成一定伤害，晴明就会为了展示自己的不死之身，发动“七天爆”攻击自己。

返回家中后田鹤姬来访，得到船只的族人也得以通过远征造访他国，探索更多的迷宫。

BOSS 潮丸（首战）

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
554	840	125	268	369	224
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	—	100	145	100	100

第2次来到百鬼祭，阿部晴明召唤出了式神“潮丸”，并提醒玩家以现在的情况是绝对无法击倒的，打不过就逃。此役纵使击倒潮丸晴明也会再次召唤，实际上开战后只要全体撤退就能触发剧情，不过如果玩家具备一定的实力，可以在此用潮丸练段，每击倒一只都有对应的经验值和奉献点。

此役过后夜鸟子转生系统开放，之后主线的大部分BOSS战都必须带着她出场，因此需结合百鬼祭的召开月份，把握好夜鸟子的转生时机，让她在百鬼祭时处于能力的巅峰期。

BOSS 潮丸（再战）

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
554	840	242	369	369	336
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	—	201	291	201	50

与夜鸟子一同前来再次挑战，潮丸的基础能力也会有所提升。其本身的攻势无论单体攻击还是列攻击都是物理系的，因此“阳炎”仍是非常奏效的战术。阿部晴明虽然在场，但不能被锁定，他还会发动“甘露”、“梦子”、“矛盗”等法术进行干扰，应争取速战速决。获胜后夜鸟子领悟式神“潮丸”。

BOSS 虚

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
790	1464	476	683	634	488
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	贯	274	634	274	274

BOSS 褴褛

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
790	1952	476	488	634	488
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	贯	274	634	274	274

第3次百鬼祭需同时面对两条大蛇，对方每回合行动两次，虚为附加中毒状态的单体攻击，褴褛则会发动全体攻击，我方一定要习得全体回复的法术。战斗中阿部晴明会说出接下来要针对谁攻进，之后两条蛇会先后作出瞄准和威吓的态势，最后合力发动的突击威力极大，被锁定的角色务必做好防御准备。由于晴明依旧会在后方用“甘露”、“深泥”、“盾削”等法术展开辅助，建议开战后集中火力攻击体力较少的虚，解决一条后对方再也无法展开合力突击，压力就会大大缓解。获胜后夜鸟子领悟式神“虚与褴褛”。

BOSS 八咫黑蝇

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
399	3256	524	610	610	740
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
风	斩	333	333	673	333

第4次百鬼祭之战，黑蝇会用单体物理攻击以及锁定全体的“大旋风”，间或还能召唤杂兵型的“暗夜翅膀”到场助阵，后者的单体攻击同样为风属性且附带混乱效果。由于场边的阿部晴明用“萌子”、“风祭”强化BOSS后会令其威胁大幅提升，本身敏捷就很高的黑蝇再辅以“速鸟”会越发难缠，因此本战建议我方不要过多地堆BUFF，一旦看到晴明展开辅助就果断用“清水”打消，这样反倒更能保证自身的安全，杂兵用范围型攻击顺手解决即可。获胜后夜乌子领悟式神“八咫”，“八咫黑蝇”则会从本国的交神列表中消失（去其他国仍有机会与其进行交神）。



暗之神篱

随后要展开营救田鹤姬的行动，玩家本国的领土上会随机追加1个基础迷宫，从中可以前往新的迷宫“暗之神篱”。虽然剧情中显得情况急迫，但其实并没有时间限制，玩家仍可以稳步发展、增强族人实力。此迷宫的地形是固定的，“一本道”式的结构非常简单。“冥王离宫·庭园”正中央的传送阵必须有夜乌子在队的情况下才能使用，到达“祓禊厅”后触发BOSS战。

BOSS ■■

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
644	2928	195	702	570	527
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
无	—	195	195	195	195

忠心耿耿的力丸被阿部晴明戴上鬼头后化为了恶鬼，此役也可以看作是鬼头职业特性的展示。面对如此典型的物理型BOSS，开战后先连续发动“阳炎”令全员的回避率提升至巅峰，这样一来任对方攻击力再高，打不到人也是白费。由于BOSS的单体攻击有一定几率令角色行动不能，记得准备好恢复道具。鬼头随着体力的下降，身体颜色会由青转红，攻击力也会逐渐提升，后期最好直接用大威力的奥义了结他。获胜后“鬼头”职业开放。

月乃阶

从田鹤姬手中得到“天皇勅书”后，远征目的地追加“京都”，可以前往全新的迷宫。“月乃阶”的结构同样简单明了——沿着惟一的螺旋状阶梯不断向上即可。到达“半月厅”时触发BOSS战。

BOSS 玉

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
639	2405	357	673	721	532
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
火	斩	480	199	199	199

BOSS 虎

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
639	2405	357	673	721	532
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
水	斩	199	480	199	199

同时面对两只唐狮子外形的式神，它俩除了属性不同外，能力和招式都基本相同——玉会用火球攻击单体，虎则是以雪球攻击单体，此外都会发动突击，有一定几率造成行动不能状态。两个BOSS对男性族人的伤害会有所加成，因此战斗中除了夜乌子外，也尽量派女性角色出战吧。BOSS在发动突击前会先进入威吓状态，此时如果能让夜乌子发动式神“八咫”，则必定能令对方陷入混乱状态，从而打消此次进攻。场边阿部晴明会用“葬”系法术降低火、水、风、土4大属性的威力，不过此役用物理攻击就足以制敌。

获胜后夺回最后一个祭具“观星魔镜”，夜乌子领悟式神“玉与虎”，“阿吽兄弟”则会从本国的交神列表中消失（去其他国仍有机会与其进行交神）。剧情过后太照天昼子传话，要求族人前往塔顶。由于随后还有一场BOSS战，想补给调整可以启动中央的半月形升降台，返回根据地。

BOSS 光无刑人

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
574	2784	626	765	765	887
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
无	贯	626	626	626	626

此战并不需要带夜乌子，但由于剧情限制，开场后BOSS就会封印我方全体的法术（无法用道具恢复），因此要准备好常用效果的符咒、道具等。待战斗经过一定回合、或给对方造成足够伤害后，封印效果就会自然解除。BOSS主要以法术展开攻势，包括“雷狮子”、“夷三郎”、“七天爆”、“富士山”、“太照天”、“常夜见”、“寝太郎”、“美津乳”以及“光无”，种类丰富且皆为上级法术，要带足对应的恢复道具很困难。故建议开战后就用道具堆攻击BUFF，并以强力奥义迅速削减体力，只要坚持到封印效果解除，战斗的压力就会大大缓解了。

通过试炼后带着祭具到达塔顶的“赏月台”，在太照天昼子的法力下，冥王宫上空覆盖着的黑暗被一扫而空（剧情过后本月强制结束）。



冥王宫

突入最终迷宫，同样是“一本道”结构，不少鬼怪只会在这里出现。队伍中有夜乌子的情况下启动“冥王殿”正中央的传送阵，在最深处的“大祓厅”迎来最终的二连战。

BOSS 阿修罗

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
751	3392	518	904	904	783
属性	弱点	技·火	技·水	技·风	技·土
土	—	313	313	313	678

召唤出“阿修罗”的阿部晴明实力很强，除了强力法术“魔王阵”和“太照天”外，蜘蛛脚的连续突刺共有6下，如果运气不好命中同一角色不死也半残。相比“阳炎”战术，尽快用“石猿”提升防御力更为稳妥。注意BOSS会对物理攻击发动反击，血量越少、几率就越高。夜乌子的式神“玉与虎”能让晴明陷入行动不能状态，为我方创造绝佳的机会，以大威力的协力奥义给BOSS造成重创。获胜后夜乌子领悟式神“阿修罗”。

BOSS □□□□□

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
1296	7650	600	850	1020	800
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
无	—	600	600	600	600

首先说明，如果经过方才的恶战后，族人的体力、技力和健康已不足以挑战最终 BOSS，不妨在开场后果断撤退。戴上鬼头的阿部晴明除了本体外，还有右腕“青爪”（体力 1020）、左腕“柔肌”（体力 1530）。右腕以法术攻击为主，此外还会使用“寝太郎”、“光无”、“太照天”展开妨害；左腕以物理攻击为主，蓄力后的伤害较为可观。双腕发动的法印效果在强化自身的同时，还会对我方 DEBUFF。BOSS 本体的大多数招式皆为针对全体，包括喷吐毒雾、咆哮令我方全员行动不能、发动“清水”解除双方状态等。当本体血量下降后还会依次进入第二、第三阶段，双腕也会再度复活。

此战首先要求玩家有控场能力，双腕在生的情况下，夜鸟子的“八咫”可以打乱 BOSS 的节奏，而“玉与虎”也是危急时刻为我方制造喘息机会的关键。尽快叠加 BUFF 并干掉两只手，之后再与 BOSS 展开周旋。相比应对的战术，最终战更考验族人们的硬实力，拳法家、弓箭手锁定单体连发的奥义都是有效的输出手段，而夜鸟子的“阿修罗”可以持续 3 回合、且强化效果显著，足以一跃成为强力的攻击手。回复健康度的道具就不要吝惜了，将家族积蓄了数十代的羁绊与力量尽皆付与此役，把最终 BOSS 和与两大诅咒一起轰得支离破碎吧！

通关以后

Ending 过后，在与太照天昼子的对话中回答“我愿意”→“是”，储存通关进度后仍可以继续游戏，本国的鬼强度升至最高的 7 级，其他追加要素如下：

①存档结束时的界面追加选项“观赏一族名单再结束”，伴随着前作的主题歌《花》，历代族人会如走马灯般经过眼前。

②得到“阴阳道指南”，家族中的女性角色也能成为阴阳士，且继承所有式神。

③交神列表追加“阿部晴明”（水属性）。

④市街的全部 128 股土地投资满后，追加新项目“鬼神社”，随着该设施等级的提升，自国领土上的迷宫也会增加。

⑤“月乃阶・月见台”出现百鬼祭入口，进入后可挑战隐藏 BOSS，并获得最后的式神“丹”。

⑥“冥王宫・冥王御殿”的魔法阵追加隐藏 BOSS，首次获胜后宅第菜单“小鼬”→“一族史”中追加选项“夜鸟子大往生”，会记录玩家今后挑战该隐藏 BOSS 的分数。

⑦交神厅追加指令“转生外法”，能消耗奉献点令特定的神祇转生为人，将列表中的所有神祇都进行转生后才能选择太照天昼子，昼子转生则会迎来不同的结局。

隐藏 BOSS 丹

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
1862	2983	724	994	994	1356
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
火	斩	881	732	732	732

丹的魔弹攻击威力极强，且带有中毒、封印等异常状态，而它召唤出的毒蛾杂兵速度很快，自爆攻击单体也附带毒效果。虽然 BOSS 的体力并不多，但是身前有扇子作为屏障，每把旋转的扇子都能替其抵御一次攻击（最多 6 把），扇子全部消失后轮到它行动时又会再度召唤，因此控制合适的攻击时机是此战的关键——先用其他攻击将扇子打剩 1 把，再以多段判定的奥义发动强攻。如果不想疲于化解各种异常状态，建议带上习得攻击无效化奥义的枪使，在前排开好护盾，为同伴创造速杀机会。只要玩家的出击队伍中有阴阳士，反复击倒它三次就可以领悟这个最终式神“丹”。



隐藏 BOSS 斩鬼夜鸟子

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
6100	15820	1334	1028	1186	1220
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
风	—	711	711	1028	711

隐藏 BOSS □□□□□

战胜点	体力	技力	攻击	防御	敏捷
6100	23730	762	1186	1265	1220
属性	弱点	技・火	技・水	技・风	技・土
土	—	610	610	610	881

夜鸟子夫妇是本作最强的 BOSS 组合，以正篇通关时的实力到此都会轻松被秒杀，即使是基因素质全满的族人，没有一套合理的战术也很难取胜。首先分析一下 BOSS 的特性：高攻高防的鬼头位于前列，大部分招式与玩家能用的鬼头一致，只不过多了一招从地面伸出的巨爪“凄之雄”（土属性全体攻击）；后列的夜鸟子则会以各种法术展开辅助，包括自我强化型的“梵品”、“石猿”，以及封印我方法术的“光无”、令一列无法行动的“寝太郎”等，相比攻击型法术，各种式神的威胁更大，一旦发动势必会打乱玩家方面的阵脚。此外两个 BOSS 还有一定几率发动合体攻击，极具演出效果。

根据玩家的习惯和家族的职业构成，此战的打法也非常丰富，下面介绍笔者的战术供陷入苦战的玩家参考。

前列：长枪手，装备优先提升防御，学会奥义“大陆阵”。后列：拳法家，装备优先提升敏捷；阴阳士，最好领悟式神“丹”；弓箭手，装备优先提升攻击，学会奥义“三炎弓”或“三水弓”，且与队中任意一人为双子。

这种战术首先建立在长枪手的防御型奥义上，“大陆阵”正好可以免疫鬼头的土属性全体攻击，确保后列角色的安全并创造自由行动的机会。高速拳法家的职责是争取先于 BOSS 行动，尽快为全队加 BUFF，有“乱击爆”或“乱击流”奥义也可以在此战的后半段提供输出。阴阳士用于控场，令敌方混乱的“八咫”和追加各种状态的“丹”都拥有非常出色的控制力，哪怕 BOSS 一回合的异常都能令胜利的天平向我方倾斜带；弓箭手以双子可发动并力奥义的优势作为主力输出，狙击后列体力少但是威胁更大的夜鸟子。

开战后长枪手不断开奥义抵御鬼头的攻击，后列的三名角色先用“黑镜”复制敌方鬼头的能力，然后以“太照天”和“梵品”把全队的能力加到上限。期间阴阳士要活用各种式神拖住 BOSS，如果遭到封印或陷入行动不能状态就以道具解除，轻易不要用两败俱伤的“清水”。只要坚持到弓箭手发动并力奥义，三连击能够秒杀掉夜鸟子的话，战斗就会进入玩家的节奏，只剩行动规律单一的鬼头后，他也就任人宰割了。

此战的难点在于鬼头的高伤害和夜鸟子的不确定性，即使战术体

系完善也仍有一定的运气成分，如果遭遇夜鸟子的式神频发、或是鬼头的高速会心一击，我方任意角色阵亡都很快会导致崩盘。如果奥义的伤害距离秒杀夜鸟子还差少许，不妨找一个满级杂货店，通过饰品调整全队的能力，此外温泉的效果以及向神祇献上供品也有可能在危难关头带来以一线曙光。回复健康的药品可适当带一些，但最好不要把战斗拖入拉锯战，切记夜鸟子存在场越久，战局越可能陡起波澜。



资料列表

法术一览

除了初期持有的几个法术外，想习得其他法术就得先在迷宫中得到相应的卷轴。由于2代随机性的特点，刷宝并不能只盯着某一种敌人，还要看玩家当前的主线进度、敌人所处的迷宫区域（外围、中部、深处）等情况。不知该去哪里刷卷轴时不妨在出征前询问小鼬，她的提议会给玩家一些参考。下面是本作的所有法术资料以及习得所需的能力数值，注意部分法术在“移动时”和“战斗中”发动的效果有所不同。

法术名称	技力	协力	效果	习得条件	
				心	技
赤玉	2	○	用火球给敌方前列单体造成小伤害	火 50	火 15
花连火	4	○	用火球给敌方前列单体造成中伤害	火 90	火 40
花乱火	9	○	用火球给敌方前列单体造成大伤害	火 210	火 200
七天爆	20	○	用火球给敌方前列单体造成特大伤害	火 500	火 550
红泪弹	7	○	用火之雨给敌方全体造成小伤害	火 80、水 80	火 30、水 55
血火弹	14	○	用火之雨给敌方全体造成中伤害	火 180、水 180	火 85、水 140
赤地狱	21	○	用火之雨给敌方全体造成大伤害	火 340、水 340	火 240、水 280
降流玉	30	○	用火之雨给敌方全体造成特大伤害	火 480、水 480	火 380、水 430
火车	4	○	用炎之风给敌方前列造成小伤害	火 50、风 40	火 15、风 10
业火	8	○	用炎之风给敌方前列造成中伤害	火 120、风 100	火 40、风 35
火龙	16	○	用炎之风给敌方前列造成大伤害	火 250、风 220	火 130、风 85
凤招来	21	○	用炎之风给敌方前列造成特大伤害	火 380、风 360	火 320、风 280
阿焰	4	○	用熔岩火柱给敌方单体造成小伤害	火 50、土 70	火 25、土 45
夏狂乱	8	○	用熔岩火柱给敌方单体造成中伤害	火 150、土 170	火 100、土 140
不动明	13	○	用熔岩火柱给敌方单体造成大伤害	火 300、土 350	火 210、土 280
富士山	24	○	用熔岩火柱给敌方单体造成特大伤害	火 480、土 520	火 400、土 460
白浪	8	○	用水浪给敌方全体造成小伤害	水 80	水 25
华严	20	○	用水浪给敌方全体造成中伤害	水 340	水 240
真名姬	28	○	用水浪给敌方全体造成大伤害	水 640	水 710
夷三郎	38	○	用水浪给敌方全体造成特大伤害	水 800	水 920
怒槌丸	7	○	用雷雨给敌方全体造成小伤害	水 70、风 60	水 15、风 25
雷电	13	○	用雷雨给敌方全体造成中伤害	水 230、风 180	水 100、风 90
印虎姬	21	○	用雷雨给敌方全体造成大伤害	水 400、风 360	水 310、风 280
雷狮子	28	○	用雷雨给敌方全体造成特大伤害	水 620、风 540	水 620、风 540
风车	5	○	用烈风以敌方前列为中心造成小伤害	风 60	风 25
太刀风	9	○	用烈风以敌方前列为中心造成中伤害	风 220	风 110
芭蕉岚	15	○	用烈风以敌方前列为中心造成大伤害	风 420	风 430
双龙	26	○	用烈风以敌方前列为中心造成特大伤害	风 580	风 610
飞砾	4	○	用飞石给敌方全体造成小伤害	风 30、土 40	风 10、土 10
暴石	6	○	用飞石给敌方全体造成中伤害	风 120、土 150	风 30、土 50
牛头丸	13	○	用飞石给敌方全体造成大伤害	风 340、土 370	风 220、土 240
荒吐鬼	26	○	用飞石给敌方全体造成特大伤害	风 480、土 540	风 360、土 380
地鸣	5	○	用地震给敌方全体造成小伤害	土 60	土 15
土土吕	15	○	用地震给敌方全体造成中伤害	土 300	土 180
魔王阵	30	○	用地震给敌方全体造成大伤害	土 620	土 760
凄之雄	40	○	用地震给敌方全体造成特大伤害	土 900	土 920
泉源氏	3	×	我方单人体力小回复	水 60	水 25
甘露	5	×	我方单人体力中回复	水 160	水 70
圆子	9	×	我方单人体力特大回复	水 310	水 210
壹与姬	17	×	我方单人体力全回复	水 570	水 510
地母	12	×	我方全员体力中回复	水 150、土 180	水 50、土 62
春菜	24	×	我方全员体力大回复	水 240、土 240	水 140、土 170
卑弥子	36	×	我方全员体力特大回复	水 440、土 400	水 400、土 460
仙醉酒	8	×	我方全员恢复平常的状态	火 230、水 250	水 150
清水	4	×	【战斗】敌我全员恢复平常的状态；【移动】一定时间内地形伤害和鬼结界无效	水 330、土 300	水 140、土 110
魂讬	1	×	把自己的技力转移给我方单人	水 250	水 100
魂寄	3	×	夺取敌方单体的技力回复自身	水 190、风 210	水 150
魂捧	1	×	消耗健康值，令我方单人的技力全回复	火 260、水 300	水 170
白镜	14	×	复制我方单人的基本能力	水 290	水 300
黑镜	9	×	【战斗】复制敌方单体的基本能力；【移动】一定时间内战斗必定先发制人	水 400	土 230
蛇麻吕	2	×	用猛毒给敌方前列造成持续的小伤害	水 160、风 160、土 160	水 15、风 15、土 15
美津乳	8	×	用猛毒给敌方全体造成持续的中伤害	水 220、风 220、土 220	水 80、风 80、土 80
野分	14	×	【战斗】用强风吹飞敌方全体；【移动】令周围的敌人数量减半	风 350	风 350
久罗良	3	×	【战斗】令敌方单体无法行动；【移动】一瞬间令周围的敌人停止行动	水 200、土 190	水 95、土 65
寝太郎	9	×	【战斗】令敌方单体陷入沉睡；【移动】一定时间内令周围的敌人停止行动	水 350、土 350	水 210、土 230
光无	8	×	【战斗】封印敌方一列的法术；【移动】令周围宝箱的陷阱无效化	风 260、土 200	水 170、风 140
常夜见	4	×	【战斗】令敌方全体产生混乱；【移动】一定时间内令周围的敌人行动混乱	水 560、风 560	水 570、风 530
速濑	2	×	【战斗】我方单人的敏速性小幅增加；【移动】短时间内移动速度加快	水 130	风 40
速鸟	8	×	【战斗】我方单人的敏速性大幅增加；【移动】长时间内移动速度加快	水 190、风 210	风 130
深泥	5	×	【战斗】敌方全体的敏速性大幅减少；【移动】一定时间内令周围的敌人行动迟缓	土 230	水 130、土 110
阳炎	10	×	【战斗】我方全员的攻击回避率增加；【移动】一定时间内防止敌人接近	水 270、风 250	水 200、风 200
幻八	3	×	敌方前列的攻击命中率减少	风 130	风 75、土 75
梦子	4	×	敌方全体的攻击命中率减少	风 250	风 150、土 120
武人	4	×	我方单人的攻击力小幅增加	火 90、风 80	火 35
萌子	6	×	我方单人的攻击力大幅增加	火 200、风 190	火 140
梵品	16	×	我方全员的攻击力大幅增加	火 440、风 400	火 460
矛锖	3	×	敌方前列的攻击力小幅减少	土 160	风 50、土 80
矛折	5	×	敌方前列的攻击力大幅减少	土 190	风 110、土 80
矛盗	9	×	敌方全体的攻击力大幅减少	土 240	风 210、土 80
防人	3	×	我方单人的防御力小幅增加	土 100	土 30
阿甲	6	×	我方单人的防御力大幅增加	土 220	土 120
石猿	12	×	我方全员的防御力大幅增加	土 430	土 380
盾削	3	×	敌方前列的防御力小幅减少	土 150	火 40、土 30
盾穿	5	×	敌方前列的防御力大幅减少	土 200	火 120、土 110
盾割	9	×	敌方全体的防御力大幅减少	土 260	火 250、土 220
火祭	5	×	我方全员的火属性威力上升	水 220、风 260、土 180	风 180
水祭	5	×	我方全员的水属性威力上升	火 180、风 220、土 260	土 180
风祭	5	×	我方全员的风属性威力上升	火 260、水 180、土 220	火 180
土祭	5	×	我方全员的土属性威力上升	火 220、水 260、风 180	水 180
火葬	4	×	敌方全体的火属性威力下降	水 230	火 140
水葬	4	×	敌方全体的水属性威力下降	火 230	水 140
风葬	4	×	敌方全体的风属性威力下降	土 230	风 140
土葬	4	×	敌方全体的土属性威力下降	风 230	土 140
火缠	4	×	我方单人的武器追加火属性	火 250	火 160
水缠	4	×	我方单人的武器追加水属性	水 250	水 160
风缠	4	×	我方单人的武器追加风属性	风 250	风 160
土缠	4	×	我方单人的武器追加土属性	土 250	土 160
太照天	16	×	我方全员的“技·火水风土”增加	火 500、水 500、风 500、土 500	火 450、水 450、风 450、土 450

神祇解放

在满足解放条件的情况下与神明所关联的鬼怪或鬼神开战，战利品转轮才会转出绿色的解放相关装备，战斗胜利后自动解放神祇。下面给出所有神祇的资料（不包括特典和DLC），解放条件中有序号表示的只需满足任意一个即可，建议玩家挑最简单的来达成。

神明	性别	属性	奉献点	解放条件
烧津若铥	男	火	10	—
鹿岛中龙	男	水	10	—
宇佐茶茶丸	男	风	10	—
飞天舞子	女	风	10	—
地母木实	女	土	10	—
编木阿焰	女	火	10	—
魂寄阿萤	女	水	10	—
若竹儿山	男	土	10	—
美津乳姬	女	水	91	—
羽黑小夜	女	土	157	—
熊祖权现	男	土	225	—
福招美也	女	风	305	击倒“福招美也”3次
七枝武	男	火	368	击倒“七枝武”3次
水母久罗良	女	水	448	击倒“水母久罗良”3次
松叶阿甲	女	水	525	①击破“人面蟹”30只以上；②出击队全员的职业都是长枪手；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长习得法术“阿甲”
天竺姊妹	女	土	601	①击破“阿玉大姐”30只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父／母神皆为火属性；④队长装备着“天竺念珠”
伊吹宫静	女	风	651	—
阴阳儿中	男	火	717	—
若草山萌子	女	火	780	—
黑铁右京	男	土	871	①击破“蜥蜴丸”30只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着“黑铁剑”
淀蛇麻吕	男	水	943	—
怒槌丸	男	风	1001	—
深泥御前	女	水	1088	①击破“尸小町”30只以上；②出击队全员的职业都是弓箭手；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长习得法术“深泥”
速濑流流	女	水	1327	—
十六夜伏丸	男	土	1364	击倒“十六夜伏丸”3次
苇切四夜子	女	水	1450	击倒“苇切四夜子”3次
荒吐鬼平古	女	土	1537	击倒“荒吐鬼平古”3次
宇迦丰姬	女	土	1677	①击倒“妖猫大将”60只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长装备着“宇迦丰弹”
爱染院明丸	男	火	1749	—
二扇前	女	火	1867	①击破“鬼子母”60只以上；②出击队全员的职业都是舞者；③出击队全员的父／母神皆为火属性；④队长装备着扇“二舞扇”
椿姬花连	女	土	1971	击倒“椿姬花连”3次
还皇女	女	水	2037	①击破“蟾蜍大将”60只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长装备着拳“还之拳”；⑤队长继承白浪河太郎的长相
风车阿七	女	风	2140	①击破“饭纲天狗”60只以上；②出击队全员的职业都是舞者；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长习得法术“风车”
木曾春菜	女	土	2225	—
入谷朝近	男	土	2336	—
八咫黑蝇	男	风	2550	—
阳炎由良	女	火	2756	—
白浪河太郎	男	水	3039	—
凤飞鸟	男	风	3404	—
东风吹姬	女	风	3841	—
八坂牛头丸	男	火	4174	击倒“八坂牛头丸”3次
三星凶太	男	火	4517	—
锦绯女	女	水	4773	①击倒“跳舞猫”90只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长装备着大筒“锦上添火”
泉源氏阿纹	女	水	5033	—
稻荷狐次郎	男	土	5267	击倒“稻荷狐次郎”3次
黄金二荒	女	风	5753	①击破“天魔大将”90只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着“二荒重甲”
大隅爆圆	男	火	5984	①击破“芋毬”90只以上；②出击队全员的职业都是槌击手；③出击队全员的父／母神皆为火属性；④队长装备着“大爆圆槌”
土土吕震玄	男	土	6149	击倒“土土吕震玄”3次
那由多甘露	女	水	6559	—
孔雀院明美	男	火	6840	击倒“孔雀院明美”3次
胧幻八	男	风	7125	击倒“胧幻八”3次
虚空坊岩鼻	男	风	7530	击倒“虚空坊岩鼻”3次
春野铃女	女	风	7808	①击破“清姬大将”90只以上；②出击队全员的职业都是舞者；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长装备着轻防具“铃女薄绢”
七天斋八起	男	土	8120	—
月寒阿凉	女	水	8615	击倒“月寒阿凉”3次
稻叶美美卯	女	风	9159	—
饼乃花大吉	男	火	9224	击倒“饼乃花大吉”3次
地藏堂圆子	女	水	9424	①击破“奠仪贼”90只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长习得法术“圆子”
爱宕屋红叶	女	土	9758	击倒“爱宕屋红叶”3次
阿吽兄弟	男／女	土	10176	—
鸣门屋涡女	女	水	10523	击倒“鸣门屋涡女”3次
野分前	女	风	11339	—
镇守福郎太	男	风	11372	击倒“镇守福郎太”3次
石猿田卫门	男	土	12002	①击破“鲶鱼人”150只以上；②出击队全员的职业都是槌击手；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长习得法术“石猿”
苗场白雪姬	女	水	13046	击倒“苗场白雪姬”3次
印虎光	女	风	13603	击倒“印虎光”3次
赤羽根天神	男	火	14218	—
万珠院红子	女	土	14875	—
下诹访龙实	女	水	15428	击倒“下诹访龙实”3次
坂上菊理媛	女	土	16185	①击破“雪女郎”150只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着“菊理薙刀”
万屋玄龟	男	水	16609	—
琴宫织姬	女	土	17099	击倒“琴宫织姬”3次
鹫宫星彦	男	风	17898	击倒“鹫宫星彦”3次
上诹访龙穗	女	水	18618	击倒“上诹访龙穗”3次
六花御前	女	水	19672	—
芭蕉天岚子	女	风	20358	击倒“芭蕉天岚子”3次
鸣神小太郎	男	火	20543	击倒“鸣神小太郎”3次
土公八云	女	土	21042	击倒“土公八云”3次
月食夜刀介	男	土	22013	—
天空遥	女	火	22336	—
敦贺真名姬	女	水	23300	击倒“敦贺真名姬”3次
伊势庭沙门	男	火	23977	①击破“尸骸神官”150只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父／母神皆为火属性；④队长装备着剑“沙门大刀”
天道葵	男	火	24231	—
美保松永久	女	土	24893	①击破“断缘鬼”150只以上；②出击队全员的职业都是舞者；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着扇“美保海风”
百足阿银	女	土	25392	①击破“产女”150只以上；②出击队全员的职业都是长枪手；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着枪“银之宝枪”；⑤家族所持金不足100两
火车丸	男	火	25684	击倒“火车丸”3次
金翔天龙马	男	土	26681	①击破“一角鬼”150只以上；②出击队全员的职业都是长枪手；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着“龙马之铠”
八手阿墨	女	水	27447	①击破“怒坊蟹”150只以上；②出击队全员的职业都是拳法家；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长装备着“八手之拳”
泷登金太	男	水	27818	—
焚品将军	男	火	28049	击倒“焚品将军”3次
常夜见玄白	男	风	28508	①击破“烟罗烟罗”150只以上；②出击队全员的职业都是剑士；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长习得法术“常夜见”；⑤队长继承常夜见阿风的长相
仙醉惠比寿	男	火	29389	击倒“仙醉惠比寿”3次
吉烧天摩利	女	火	29470	击倒“吉烧天摩利”3次
胧梦子	女	风	29649	击倒“胧梦子”3次
镜国天有寿	女	水	30191	—
华严大仙	男	水	30485	①击破“龙宫外道”240只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长习得法术“华严”
微醉樱	女	火	31392	击倒“微醉樱”3次
木灵寝太郎	男	土	31782	击倒“木灵寝太郎”3次
九尾吊阿绀	女	土	32764	击倒“九尾吊阿绀”3次
红梅白梅童子	男	土	33415	击倒“红梅白梅童子”3次
红笠阿诱	女	水	33769	①击破“贞八”240只以上；②出击队全员的职业都是大筒士；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长装备着“红笠合羽”；
阿业与阿轮	女	风	34046	—
八寻鳄彦	男	水	34375	①击破“龙头丸”240只以上；②出击队全员的职业都是长枪手；③出击队全员的父／母神皆为水属性；④队长装备着枪“八寻枪”
太刀风五郎	男	风	35286	击倒“太刀风五郎”3次
茅宫卑弥子	女	土	36162	—
雷电五郎	男	水	36630	击倒“雷电五郎”3次
欢喜舞	男	土	37220	击倒“欢喜舞”3次
流夷三郎	男	水	37400	击倒“流夷三郎”3次
月光天黄泉	男	土	38940	—
赤猫阿夏	女	火	39071	击倒“赤猫阿夏”3次
桃果仙	女	水	39719	击倒“桃果仙”3次
黄黑天吠丸	男	火	40218	击倒“黄黑天吠丸”3次
卜玉壹与	女	水	41042	—
青铜斗铁	男	土	41936	①击破“铁棒鬼”240只以上；②出击队全员的职业都是槌击手；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长装备着槌“青铜大槌”
十文字圣夜	男	水	42015	击倒“十文字圣夜”3次
光无刑人	男	风	43145	—
常夜见阿风	女	风	44318	①击破“阴间美人”240只以上；②出击队全员的职业都是薙刀士；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长习得法术“常夜见”；⑤队长继承常夜见玄白的长相
豹尾院雅罗	女	风	45007	击倒“豹尾院雅罗”3次
虫寄花乱	男	土	45812	①击破“虫子大将”390只以上；②出击队全员的职业都是弓箭手；③出击队全员的父／母神皆为土属性；④队长习得法术“花乱火”
日光天朱鹭	男	风	48495	①击破“两面宿难”390只以上；②出击队全员的职业都是弓箭手；③出击队全员的父／母神皆为风属性；④队长装备着弓“时日弓”；⑤队长继承月光天黄泉的长相
雷王狮子丸	男	火	49874	击倒“雷王狮子丸”3次
太照天夕子	女	火	50194	①击破“罗生门”390只以上；②出击队全员的职业都是弓箭手；③出击队全员的父／母神皆为火属性；④队长习得法术“太照天”
冰之皇子	男	水	50994	击倒“冰之皇子”3次
朱星皇子	男	火	68385	—
太照天昼子	女	火	69325	—
斩鬼夜鸟子	女	风	—	（无法交神）
阿部晴明	男	水	60541	（通关后追加）

注：表格中的“奉献点”是初始情况下与该神初次交神所需的点数，没有神社等效果影响。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	48	铜杯	38	银杯	6	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	60 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

《俺尸 2》的奖杯设置得比较合理和人性化，而且整体难度不高，随着主线攻关的过程就能够达成大多数，包括宝物目录和鬼谱的项目奖杯都不需要刻意刷。白金的耗时程度与玩家所选的游戏难度有关，不过奖杯并没有难度要求，因此追求速度的话可以放心开最低难度攻关。但是几个与金钱相关的奖杯需要玩家预先安排好，否则会绕弯路导致白金时间大大延长。注意，在出征过程中达成条件奖杯并不会立刻弹出，要等返回宅第、月份更迭时才会解锁，因此无需太着急。

①先对自己的市街投资 1 级娱乐设施，让温泉旅馆出现，每次出征前都泡一次温泉积累数量。此外的设施先不投资，除了宅第扩建外不要乱花钱，依靠迷宫中得到的装备足以应付 BOSS 战，订制武具用 QR 码或远征他国的形式打造即可。

②资金到达 200 万解锁“暴发户”奖杯后至通关前都无需攒钱，可把金钱都用于市街的振兴，但必须集中投资一项。笔者建议投资神社，如此一来能节省不少奉献点，包括通关后转生神祇时的奉献点也会更少。想利用其他设施的高级功能的话，可以依靠远征去其他玩家的市街。

③出征时注意采纳并完成小鼬的提议，在迷宫中多对敌人展开偷袭，交神时得到的“余荫之玉”不要留着或卖钱，尽管使用，直至顺利通关。

④主线通关后也不要松懈，继续强化族人至顶级，并制定好战术挑战“夜鸟子大往生”。成功解决隐藏 BOSS 后白金路上最难的一道坎已经迈过。

⑤接下来的任务就是攒足 1000 万金钱，单人赚够6万5经验，并令神祇尽皆转生。最后完成百年大业，拿下白金！

玩家互助

虽然不能联机，但本作可以通过 PSN 账号或 QR 码的形式与其他玩家展开交流。官方写真馆的地址如下 https://www.jp.playstation.com/sys/scej/title/oreshika/2/photo/list.cgi。在这里可以看到其他玩家的 PSN，以及族人、订制武具的 QR 码。在网络环境下输入 PSN 账号能远征其他玩家的国家，没有网络也可以直接用 PSV 的摄像头读取 QR 码，将族人登录结魂·养子列表，或是购买订制武具，合理利用其他玩家的资料，能令白金之路更为坦荡。

练级刷钱法

①首先读取图中的 QR 码，将该角色加入结魂·养子列表；②在出击队有大筒士的前提下，雇用 QR 码角色为佣兵并编入出击队；③选择“出击队”→“最强装备”指令，佣兵身上的强力武器“散蜘蛛子”会被装到我方大筒士身上；④利用这把散弹型大筒，以及大筒士站在前列能攻击敌方全体的特性，配合“黑镜”法术的先攻特性，便能以极高的效率刷取经验值了。

登峰造极者（白金）
取得条件：获得所有奖杯

解放祭典 其一（铜杯）
取得条件：解放了第一个祭典

解放祭典 其二（铜杯）
取得条件：解放了第二个祭典

解放祭典 其三（铜杯）
取得条件：解放了第三个祭典

解放祭典 其四（铜杯）
取得条件：解放了第四个祭典

解放祭典 其五（铜杯）
取得条件：解放了第五个祭典

夙愿已了（银杯）
取得条件：达成了一族的夙愿

奖杯说明：以上皆为流程奖杯，夙愿达成即主线通关。

昼子的心愿（金杯）
取得条件：让太照天昼子转生

奖杯说明：本作较为耗时的奖杯之一，主线通关后得到“转生外法”，令列表中的前 32 位神祇尽皆转生后，才可以让太照天昼子转生。除了需要大量的奉献点外，提示“搜索中”的得先在迷宫中击倒鬼神、令其升天才能转生。部分神祇甚至需要同时在天界才能进行转生，组合如下——太刀风五郎 + 雷电五郎，琴宫织姬 + 鹫宫星彦，下诹访龙实 + 上诹访龙穗，火车丸 + 吉焼天摩利，胧幻八 + 胧梦子，黄黑天吠丸 + 雷王狮子丸 + 豹尾院雅罗。

夜鸟子大往生（金杯）
取得条件：首次挑战“夜鸟子大往生”

奖杯说明：本作最难的奖杯，必须先击倒隐藏 BOSS 夜鸟子夫妇，具体打法参看攻略部分。之后宅第菜单“小鼬”→“家族史”中会追加选项“夜鸟子大往生”，再挑战一次无论胜败皆可解锁奖杯。

继往开来的意志（铜杯）
取得条件：当家首度交替

多子多孙多福气（铜杯）
取得条件：累积交神达 100 次以上

奖杯说明：由于结魂非常实用，一般情况下通关时的交神次数都远远达不到一半（笔者只有 20 余次）。建议等打完隐藏 BOSS 后就不要用结魂，达成“昼子的心愿”奖杯后也无需再顾及族人的遗传因子素质，反复跟奉献点最少的神祇交神刷次数即可。

历史悠久的一族（金杯）
取得条件：自一族复活后经过 100 年以上

奖杯说明：本作最耗时的奖杯，游戏开始的时间为 1119 年或 1120 年（具体月份随机），一般 15 年足够玩家通关，建议等其他奖杯全部达成后再来解决此奖杯。在家中反复选择“休养”，族人寿命不多时就领养一个养子，比交神和结魂快捷省时。

传统武具（铜杯）
取得条件：传承同一件订制武具 10 次以上

秘传奥义（铜杯）
取得条件：继承奥义 10 次以上

暴发户（铜杯）
取得条件：资金超过 200 万两

欣欣向荣（铜杯）
取得条件：市街总人口超过一万人以上

奖杯说明：市街的人口会随着玩家对各项设施的投资逐渐增加，每逢祭典活动召开时小鼬都会提示有多少人参与，而在设施投资界面按□键也可以查看市街当前的人口情况。达成“打造热闹的市街”奖杯时人口必然会突破一万。

氏神保佑（铜杯）
取得条件：自家一族的氏神超过 5 位以上

传闻中的豪邸（铜杯）
取得条件：将宅第扩建至最大极限

打造热闹的市街

取得条件：让一项市街设施发展至极致

奖杯说明：任意一项设施投资到最高级都需要用到全部128股土地、约500万资金，在游戏过程中应尽可能集中地投资。

静候良机

取得条件：休养次数超过20次以上

擅长使唤小鼬

取得条件：执行小鼬提议的月数超过24个月以上

奖杯说明：在宅第菜单选择“小鼬”→“小鼬的提议”后，无论选“全部委托”还是“一起决定”皆可，但要注意的是随后的行动必须达成提议所设定的目标，诸如讨伐多少个大将、获得某种卷轴等，这样才算成功1次。“月报”界面最下方的花朵表示玩家达成小鼬提议的次数，馒头表示小鼬成功保护队长的次数。

究极的一击

取得条件：一击的损伤超过1000以上

九死一生

取得条件：承受敌方的并力奥义后存活下来

奖杯说明：一般战斗中遇到的鬼怪都不会用奥义，远征其他国家时展开的交流武会又是自动战斗的，能挑战此奖杯的是每年举办的献神武会。此外，百鬼祭的BOSS“红梅童子＋白梅童子”组合在变身为我方族人后，也是会发动并力奥义的，同样适合解锁此奖杯。战斗中要注意用法术提升防御力，否则被奥义击倒也是功亏一篑。

阻止并力超过50次

取得条件：阻止敌方并力超过50次以上

奖杯说明：奠仪贼、尸体小町、阿玉大姐、夜行武者等杂兵都有较高的几率发动并力法术，适合用来刷阻止次数。

漫长一战

取得条件：一次战斗超过200回合

奖杯说明：建议在族人实力强大后，远征鬼强度低的国家。开战后先减少敌人的数量，但要保证连大将在内要存活3只以上，这样对方才不会逃跑。让我方其他人先撤退，只留一个强力族人全程防御，并适时回血或令敌方行动不能即可。但要注意族人不能是习得反击型奥义的剑士，否则反击也会把对方生生砍死。

小鼬大活跃

取得条件：小鼬代替队长承受了攻击

奖杯说明：当出击队队长血量濒危又受到致命的物理攻击时，小鼬就会挺身而出进行援护防御（一场战斗仅限一次），如果及时回血反倒容易错过这个奖杯。

四人并力术

取得条件：首次透过四人并力施展术

三人并力奥义

取得条件：小首次透过三人并力施展奥义

奖杯说明：由于奥义一子相传的特性，只有祖孙三代才能发动三人并力奥义，父母带着双子出战是无法进行三人并力的。

首次创出奥义

取得条件：首次创出了奥义

献神武会首次优胜

取得条件：首次在献神武会中获得优胜

人类的极限

取得条件：一族之中有人达到最高等级

奖杯说明：游戏中虽然不会显示角色的等级，但实际上有50级的等级上限，满级所需要的战胜点为64181。建议等游戏后期鬼强度提升、经验值增加后，再配合狂热红火等加成效果来拿取此奖杯，具体请参看前文“练级刷钱法”。注意战斗中的经验是按人数均摊的，故派两人出战即可。

尊重建议

取得条件：只靠建议战斗100次

余荫之玉爱用者

取得条件：使用余荫之玉100次以上

奖杯说明：每次交神都会得到1个“余荫之玉”，效果为战斗中召唤父/母神进行加护，效果三选一。达成“多子多孙多福气”后自然会得到100个，但要注意该道具只有不满8个月、尚未元服的角色可用，且每次出阵只能用1个。

历战的勇者

取得条件：战斗次数超过1000次以上

奇袭大师

取得条件：先制攻击200次以上

奖杯说明：在迷宫中发动法术“寝太郎”再从敌人背后靠近，或是直接使用“黑镜”都可以轻松实现先制攻击。

被奇袭大师

取得条件：被人从背后袭击10次以上

斩鬼一族

取得条件：击破10000只以上的鬼

击破10名地缚灵

取得条件：击破10名以上的地缚灵

奖杯说明：族人的忠心下降会发生离家出走，在其出生后的第三年就会化为地缚灵在迷宫中游荡。因此得故意放10个族人离家，才能尽快达成。有网络则方便得多，有不少好心的玩家刻意制造了携带巨款离家的地缚灵（其本国的介绍文字中往往会注明），将其登录到中意列表，这样击破他国的地缚灵后也不会消失，累积数量的同时还能赚到不少资金。

雇用10次佣兵

取得条件：雇用佣兵10次以上

收养10名养子

取得条件：收养10名以上养子

多情一族

取得条件：结魂次数超过10次以上



出国挥霍

取得条件：在其他国花费超过1000万两以上

奖杯说明：通关后参考前文的“练级刷钱法”累积金钱（包括仓库的所有道具卖出能达到1000万即可），找一个有满级药店的国家进行远征，变卖所有家产后购买100万一个的“十全大魔液”，反复10次跳奖杯之后读档。

远征大师

取得条件：远征次数超过50次以上

交流武会大师

取得条件：在交流武会中获胜10次以上

温泉爱好家

取得条件：泡过50次以上温泉

进入所有迷宫

取得条件：进入过所有迷宫

宝物目录突破500项

取得条件：在宝物目录中登记了500项以上内容

鬼录突破200项

取得条件：在鬼谱中登记了200项以上内容

奖杯说明：鬼怪会受到迷宫特性和附近鬼神BOSS属性的影响，每种杂兵都分为无、火、水、风、土5种形态，分别录入鬼谱当中。一般主线通关前自然能达成宝物目录和鬼谱所需的数量要求。



本作是一款正统的文字推理游戏，系统并不复杂，文字量也不高。这次攻略将给出全路线的进入方法、S级过关条件，以及后续奖杯攻略。

AVG	真·流行之神			必需记忆卡
	真 流行り神			1529MB
	日本一Software	2014年8月7日	日版	1人
零售版：6264日元/下载版：5143日元		无对应周边	对应玩家年龄：18岁以上	

系统

分支树

本作的各个故事由原先的串联结构变为平行结构，初期玩家只能玩主线ブラインドマン篇，主线通关以后会逐渐解锁其他路线。路线的进入方法在后文的全路线S级评价攻略中都会详细说明。由于各故事可视为不同的世界线，因此角色们的个性和行动可能会展现出较大差异，玩家不必纠结为何这条路线中的老好人会在另一条路线里变成穷凶极恶的杀人凶手。

谎言技巧

本作新增的系统，在每条路线的固定位置触发。在与关键人物对谈时，根据玩家的选择，影响对方对主人公的信赖度。选择恰当的选项可令信赖度得到提升，以获得关键情报。关键情报常常是逻辑推理部分的重要词汇，必须得到以后才能获得最正确的推理评价。

胆识点数

流程中的一些选项，其文字前端有橙色的圆圈符号，这代表若对该选项做出选择，则需要消耗一个胆识点。玩家当前拥有的胆识点数显示在屏幕右上角，最多七个。胆识点数耗尽后，玩家将无法在后续流程中再选择胆识选项。在谎言技巧环节如果能获得对方的信赖，胆识点数可获得回复。消耗胆识点数的选项并非一定是最佳选项，也有可能通向BAD ENDING，赔了夫人又折兵。

谎言技巧

每条路线进入后期，真相大白之际可由主人公在一张人物关系图上做出推理。与一般推理游戏不同，本作的推理描述不仅要求正确，还追求精确程度。推理时的备选答案可能都是正确的，但正确的答案未必深入事件真相，这要求玩家在之前的选项环节和谎言技巧环节都恰如其分地选择，获得重要关键词，以完成推理。精确程度最高的答案，系统将予以○评价；正确但不精确的答案，将予以△评价；完全错误的则会给 × 评价。如果所有推理都获得○，则逻辑推理结束后可达成“优”，这对每条路线 S 级评价过关相当有用。

全路线S级评价攻略

ブラインドマン篇

输入名字，默认为“北条纱希”。

选项一

疑问を口にしてみる
●怒らせてみる
观察する（3 条路线通关后出现）→洗脑篇

选项二

言叶を飲み入んだ（ブラインドマン篇通关后出现）→恶灵篇
皮肉を言う
●しかりつける



疑 +2 以上时

选项三

●答えなさい！→END No2 完默再び
●私の负けよ

谎言技巧 关本の本心を探れ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
その诡弁	0	关本 爽二朗は虚言癖	0	毒牙にかかった	疑 +1	无言	疑 +1
目的は?	0	失望した	疑 +1	●黙れ！！	信 +1	无言	信 +1
何が望み	信 +1	意图がわからない	0	どっちがいいの?	信 +1	无言	疑 +1
兴味がある	0	●利用价值がある	信 +1	●理解したい	信 +1	无言	疑 +1
●しつこい	疑 +1	私达の言叶にも	信 +1	胜手にル－ルを	疑 +1	无言	0

选项四

●关本に会いに行く
【その必要はない】
●彼に兴味はある?

选项五

刑事告诉ものです
民事赔偿ものです（8 条路线通关后出现）→秘密クラブ篇
●复仇をするでしょう

选项六

怒る
●骚ぐ
おどける（3 条路线通关后出现）→死臭篇

信 +2 以上时 ブラインドマン篇通关后

选项七

取引に乘る
取引を蹴る→生け贽篇

谎言技巧 津田沼を上手くコントロールせよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
慌てないで	0	私の质问に	疑 +1	●见返りがない	0	无言	信 +1
コツとか	0	驱け出しの见习い	信 +1	●搜查妨害	疑 +1	无言	0
私もリスクを	信 +1	とことんお话を	疑 +1	●立件	0	无言	0
上司を呼ぶ	疑 +1	绝对にイヤ	0	●舌を噛み切って	信 +1	无言	疑 +1
●蛇にも似た	信 +1	●さぞかし狸の出汁が	0	私は狐	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

END No3 周刊サラリ－

选项八

モニタ－を见つめた（5 条路线通关后）→人形篇
思わず口を押さえた
●现场に向かった

选项九

杀し方がずさん
全裸じゃない
齿が残っている

疑 +2 以上时

END No4 生命の危机 –

选项十

●单独で飞び入む
应援を呼ぶ
样子を见る





疑 +2 以上时

●寻问を强行する→ END No6 恶あがき谛める

选项十五

救急车を呼ぶ→ END No7 救急车
署からの应援を急がせる
●应急措置を行う

选项十六

喜びだ
恐怖だ
●笑いだ

选项十七

连续杀人事件
ブラインドマン
水濑遥杀人事件

谎言技巧　屁理屈屋の金谷を屈服させろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
キ – ボ – ド	信 +1	ネット	0	●从顺な豚	信 +1	无言	疑 +1
●おめでたい	信 +1	证据の信用性	0	あなたは墓穴を	信 +1	无言	疑 +1
あなたには选择权が	0	素敌な别庄	疑 +1	正式に搜查手续きを	0	无言	疑 +1
拒否するなら……	疑 +1	公务执行妨害	信 +1	●默れ	0	无言	疑 +1
今度は大势で	0	●次はゲロまみれ	疑 +1	これからは监视の目	信 +1	无言	0
报告书	0	首を洗って	疑 +1	それではまた今度……	信 +1	无言	疑 +1

选项十一

风守さんを见た
后ずさった
力の限り叫んだ（5 条路线通关后）→寄生虫篇

选项十二

胸を押さえる
口を押さえる
●话しかける→ END No5 かぶりつき

选项十三

●喜ぶ
惊く
怖がる

选项十四

やらせて下さい
风守さんの死を无驮にしないで下さい
●见くびらないで下さい

谎言技巧　水濑になりきって听取せよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どれくらい好き	信 +1	气持ち悪い	疑 +1	●その格好で?	0	无言	疑 +1
もう关系ない	疑 +1	●どうしてずけずけと	信 +1	●私を忘れて	0	无言	疑 +1
それがどうしたの?	信 +1	私への当てつけ?	0	●デブ	0	无言	疑 +1
女々しい	信 +1	●人间のクズ	疑 +1	●死ねばいいのに	信 +1	无言	疑 +1
私が欲しい	0	くだらない	疑 +1	●永远にさようなら	疑 +1	无言	疑 +1
自画自赞を	0	自己中心的な	0	●甘えん坊	信 +1	无言	疑 +1
今の立场	0	●正气だったら欢迎	信 +1	●一生槛の中	0	无言	疑 +1

推理逻辑

关系图	○
金谷 大梦	药物中毒
金谷 大梦—ブラインドマン	ダイエット药品
ブラインドマン	牧村 早苗
砂掘酒造 – 田村光太郎	贷し剥がし、土下座
田村光太郎—福祉施设	面识はない
田村光太郎—水濑 遥	DV、青あざ
水濑 遥—金谷 大梦	都合の良い客
关本 爽二朗	インテリ
津田沼 阳一	スク – プ、ジャ – ナリズム

推理逻辑评价为“否”时

END No9 失败

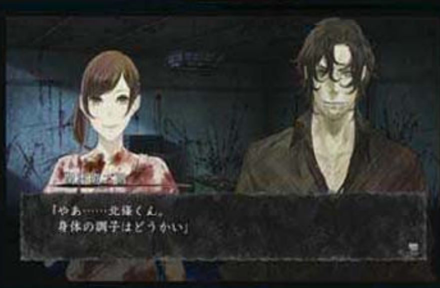
疑 +2 以上时

END No8 镜の中の私

ブラインドマン篇完结

END No1 东拘





谎言技巧　生きる为に言叶で足掻け!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
ない	信 +1	ある	0	●どうかしら?	0	无言	疑 +1
なにそれ?	0	●待って!	疑 +1	どうせ死ぬ	疑 +1	无言	信 +1
ねぇお愿い……	0	●埋める? 燃やす?	0	やっぱり知りたくない	信 +1	无言	信 +1
破坏	疑 +1	分子レベル	0	●メッセ – ジ	0	无言	信 +1
头のネジ	信 +1	正当化	疑 +1	●齿磨きかお风吕	信 +1	无言	信 +1
●许して!	信 +1	もういや!	0	●取引しない?	疑 +1	无言	0
何かがあるような	0	●膨大な长话に	疑 +1	本当に乐しい?	疑 +1	无言	疑 +1
私は死ぬ	疑 +1	●好奇心	信 +1	●恶あがき	0	无言	疑 +1

Vita攻略

恶灵篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，在ブラインドマン篇选项二选择“言叶を饮み入んだ”。





选项一

伪物
偶然

疑 +2 以上时

选项二

根気よく待つ
疑ってはいない
●友达だと思って→END No11 唐突の来访

谎言技巧 水濑の信用を胜ち取れ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●何を隐しているの?	疑 +1	心配しないで	信 +1	哀しいわよね	0	无言	疑 +1
信用して	信 +1	●いつまでも嘘を	疑 +1	●本当の关系	0	无言	疑 +1
●バイト先	0	真实を话して	疑 +1	话したくない事	信 +1	无言	疑 +1
气にしないで	信 +1	●お金	0	社会勉强	疑 +1	无言	疑 +1
ショックよね	0	突然死	信 +1	●言えない事	疑 +1	无言	疑 +1

谎言技巧 风守に意见を闻いて怀柔しろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どう扱えば良い	信 +1	●谛めますか	疑 +1	何が起きてる?	0	无言	疑 +1
どう捜査を?	0	どう报告を?	信 +1	●お手上げ	疑 +1	无言	疑 +1
警察の出番ではない	疑 +1	超常现象	0	偶然が过ぎます	信 +1	无言	疑 +1
判断を仰ぎたい	0	そうですよね	信 +1	●やる气あるんですか?	疑 +1	无言	疑 +1
调查	信 +1	●退治	疑 +1	●何でしょう?	0	无言	疑 +1
●默ってて!	信 +1	真相を探りたい	疑 +1	牺牲者を出さない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项三

やる
やらない→END No12 唐突に袭いかかる
もう少し考える
　　だからこそ出番だ
　　谛める→END No12 唐突に袭いかかる



选项四

あのさ……今なにをしたの?
●まさか……见えているの?
えつと……どうかしたの?

选项五

真相を话して
●疑ってるの
心配なの→END No14 心配なの

推理逻辑

关系图	○
水濑 遥－亡くなつた人々	亲しい相手
立花 美铃	赤川
水濑 遥－立花 美铃	修学旅行
私－立花 美铃	友达
私	咒い
私－水濑 遥	同类
水濑 遥	黑いもや

推理逻辑评价为“否”时

END No13 死灵の再访



谎言技巧 立花から真相を引き出せ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
もうわかつてるの	疑 +1	●とぼけないで	0	そうよね……	信 +1	无言	疑 +1
わからないから讯いてる	0	●なんて死んでないの	信 +1	一绪に调べましょう	疑 +1	无言	疑 +1
そうね……	0	●嘘おつしやい	疑 +1	●あら变ねえ……?	信 +1	无言	疑 +1
友达だつた	信 +1	理由にならない	0	おかしいね	疑 +1	无言	疑 +1
彼女のせい	疑 +1	谁のせい	信 +1	不思议な话	0	无言	疑 +1
死ぬ理由を	0	●谁が死ねば	疑 +1	私もそう思う	信 +1	无言	疑 +1
牺牲者を出したくない	0	●やましいことでも?	疑 +1	●私も无关系ではない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项六

恳愿する
●泣き唤く→END No15 泣き唤いて

选项七

もやを拂いのける→END No16 黑いもやが这う
●应援を呼ぶ

恶灵编完结

END No10 最后の友达

生け贽篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，在ブラインドマン篇的谎言技巧“津田沼を上手くコントロ－ルせよ！”中取得信 +2 以上，然后选择“取引を蹴る”。

选项一

ただのイタズラ?
检讨はすべき
事件性はある

选项二

风守にモ－ニングコ－ル→パンデミック篇
风守にチェ－ンメ－ル

选项三

何を言いかけたの?
胁迫について何か知っているの?
●お仕事は乐しい?

谎言技巧　津田沼に说得を试みよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
通して	0	何故こんな事	疑 +1	●漏れちゃう	信 +1	无言	疑 +1
何をするつもり?	0	犯罪よ?	信 +1	●いい加减にして!	疑 +1	无言	疑 +1
状况って?	信 +1	饮み入める译がない	0	●あなたもね	疑 +1	无言	疑 +1
意图がわからない	信 +1	●逮捕する	疑 +1	●もうおしまいね	0	无言	疑 +1
お愿いだから……	疑 +1	●许さない!	信 +1	しょうがないわ……	0	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项四

谛める→END No24 永久に囚われて
●悲鸣をあげる
助けを呼ぶ

选项五

しない
●考えさせて





谎言技巧　金谷の凶行を食い止めろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
考え直して!	0	●考え直したわ	疑 +1	考えてみれば……	信 +1	无言	疑 +1
落ち着きましょう	0	命だけは	疑 +1	●谛めたわ	信 +1	无言	疑 +1
まだ返事を……	信 +1	结婚って……	0	●好きにしていい……	疑 +1	无言	疑 +1
拒んではいない	0	急だった	信 +1	●まだその时期じゃない	疑 +1	无言	疑 +1
私のどこが……	疑 +1	私の事知ってる?	0	●私は实は……	信 +1	无言	疑 +1
知る事は必要よ	0	●私の事教えてあげる	疑 +1	●お气の毒ね	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项六

●イヤ→END No25 生け贽の祭殿
そうでない
首を横に振る→END No25 生け贽の祭殿
●うなずく

选项七

优子の事情を闻き出す
●优子を骂る
优子に同情する

选项八

●鸭居で首をつる
ドアノブで首をつる
END No26 死への旅路

选项九

何かの合言叶?
谁かの名前? →END No27 蛇に饮まれるように
ビデオ店?
店の名前?

谎言技巧　津田沼を言い包めて难を逃れろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
后悔すると良いわ	0	自首を劝めるわ	疑 +1	●逃げなさい……	信 +1	无言	疑 +1
●杀すの?	疑 +1	他にやる事が	信 +1	●好きにして	0	无言	疑 +1
●すぐに逃げなさい	疑 +1	慌てないで	0	用意はあるの?	信 +1	无言	疑 +1
●たっぷり持ってる奴が	信 +1	どこかに隐してない	0	着の身着のままで	疑 +1	无言	疑 +1
どうせ死ぬし	0	豚野郎が憎い	信 +1	●あなたが好きなの……	疑 +1	无言	疑 +1
金谷を捕まえる	信 +1	私を杀さないで	疑 +1	●始末しよう	信 +1	无言	疑 +1
证据隐灭?	疑 +1	●金谷から强夺?	0	●不意打ちしかない	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

ジャンケン

グ－
チョキ
パ－
END No28 负けて死ぬ



推理逻辑

关系图	○
私—津田沼 阳一・金谷 大梦	睡眠药
津田沼 阳一—金谷 大梦	加担
私—水濑 遥	キリカブ
水濑 遥—津田沼 阳一・金谷 大梦	饲育
砂堀 优子	奉仕

推理逻辑评价为“否”时

END No29 命脉尽きて

选项十

结婚はしない

●くたばれ豚野郎

生け贽篇完结

END No10 最后の友达

パンデミック篇

进入条件：ブラインドマン篇通关后，生け贽篇选项二选择“风守にモーニングコール”

选项一

呼びかける

逃げ出す

●立ち向かう





谎言技巧 やけになった风守を冷静にさせろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
落ち着いて	0	气持ちは分かる	疑 +1	●自杀する气ね	信 +1	无言	疑 +1
どうもこうも……	0	考える	信 +1	●决まってるじゃない!	疑 +1	无言	疑 +1
谛めないで	疑 +1	饿死も嫌	0	●终わってないわ	信 +1	无言	疑 +1
政府は生きている	0	助けを待とう	信 +1	●斗いましょう	疑 +1	无言	疑 +1
そうね	信 +1	●意气地なし	0	终わらない	疑 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项二

どかない

冷静になろう

ガラスを片付けて→END No31 死角からの手

●どうぞどうぞ

●キレる→END No31 死角からの手

谎言技巧 映像を信じる金谷を问いただせ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どうして分かる	0	大した自信ね	疑 +1	●あっそう	信 +1	无言	疑 +1
伪者ならどうする	0	何故そこまで	信 +1	●骗されてるんだ?	0	无言	疑 +1
どうせ嘘	0	知り合い?	疑 +1	●确认したんだ?	信 +1	无言	疑 +1
●勇敢なのね	信 +1	どこで见たの?	0	逃げられたのは二人?	0	无言	疑 +1
他に目击者	疑 +1	ホントに见たの?	信 +1	●信じましょう	0	无言	疑 +1
见たのに默っていた	疑 +1	气持ちはわかる	0	●经验者	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项三

追いかける→END No32 再びの対面

引き止める

息を吞む

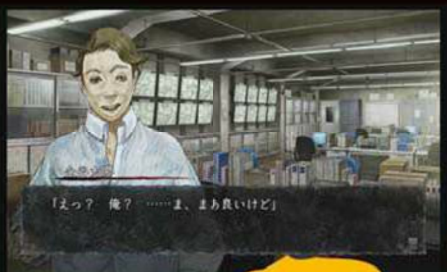
●人杀し！？→END No32 再びの対面

选项四

金谷に思いとどまらせる

风守にやめさせるよう恳愿する

●砂堀に逃げるよう叫ぶ→END No33 そこからの逃避





谎介护施设へ向かう决意をさせろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
通用门から	信 +1	谛めるのは早い	0	考えましょう	疑 +1	无言	疑 +1
●囮になって	0	上から	信 +1	●强行突破	疑 +1	无言	疑 +1
そんな问题じゃない	0	●私だけ行く	疑 +1	●见返りはある	信 +1	无言	疑 +1
见舍てられない	0	●资源の备蓄	信 +1	十分なるわ	0	无言	疑 +1
死ななければ良い	疑 +1	虎穴に入らずんば	0	●谛めましょう	信 +1	无言	疑 +1
仕方ない	疑 +1	警官としての矜持	0	世话をする必要はない	信 +1	无言	疑 +1
正义感	0	●怖いなら无理しないで	疑 +1	●私が行く	信 +1	无言	疑 +1

疑 +2 以上时

选项五

关本→END No34 多势に无势

●金谷→END No34 多势に无势

FEATURE | INFORMATION | EXPRESS | GUIDE

选项六

●开ける
开けない→END No35 私の选择

推理逻辑

关系图	○
感染者	警棒
风守 隼人—牧村 早苗、金谷 大梦	见舍てた
风守 隼人	伦理
牧村 早苗	救急キット
关本 爽二朗	生存者
砂堀 将春、砂堀 优子—砂堀 聪史	首を吊った
金谷 大梦	食われる
金谷 大梦—津田沼 阳一	试す

推理逻辑评价为"否"时

END No29 命脉尽きて

パンデミック篇完结

END No30 これから先は

死臭篇

进入条件：3条路线通关后，在ブラインドマン篇选项六选择"おどける"

选项一

休憩所
特ラ课オフィス
留置所
特ラ课オフィス
留置所

选项二

では顶きます
公务中なので无理

选项三

●ただのデタラメ
それは风评被害

疑+2以上时

选项四

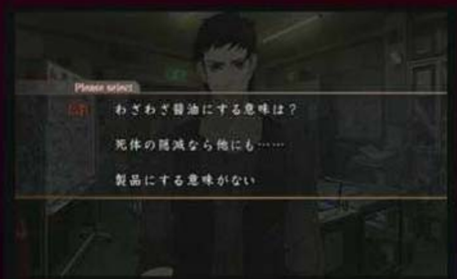
情报交换したい
●何か他に隐してる?

谎言技巧 砂堀酒造の情报を闻き出せ!

选项1	变化	选项2	变化	选项3	变化	不输入	变化
话してくれない?	疑+1	●田村さんの死	信+1	私も气になることが……	0	无言	疑+1
何でしょう	0	何もないのよ	疑+1	●教えましょうか?	信+1	无言	疑+1
アリバイがあった	0	●泳がせてるのよ	信+1	证据不十分	疑+1	无言	疑+1
土下座	0	そこまでお金が	信+1	●もっと深い事情	疑+1	无言	疑+1
スポンサ−	0	●インチキ	信+1	●やっぱ犯人だよね−	疑+1	无言	疑+1

选项五

わざわざ醤油にする意味は?
死体の隐灭なら他にも……
制品にする意味がない





疑+2以上时

选项六

杀人に动机がある
记者のこと
●カマをかけてみる→END No18 一瞬の出来事
默っていよう
●酱油の秘密→END No18 一瞬の出来事

砂堀に怪しまれず误魔化しきれ!

选项1	变化	选项2	变化	选项3	变化	不输入	变化
谁か来てます?	疑+1	记者……ですか?	0	●まずいですねぇ	信+1	无言	疑+1
公务员は副业禁止	0	●酱油の秘密を	信+1	●そうですよ?	疑+1	无言	疑+1
大きな蔵ですねぇ	信+1	この边りに不审者は?	疑+1	●上手くいってないの?	0	无言	疑+1
信じてます	疑+1	泳がせる余裕はない	信+1	まだ何も……	0	无言	疑+1
非番	疑+1	ご安心下さい	信+1	●捜查の一环	0	无言	疑+1
谢りに来ただけ	疑+1	目的はない	信+1	●いやねぇウフフ……	0	无言	疑+1

选项七

扉を开ける
逃げる手を考える

选项八

●素直に手伝う→END No19 素直に手伝う
谁がやるか!

选项九

携带电话を探す
包丁を探す
バケツを拾う

选项十

そのまま出る

●一气に外に→END No20 待ち受けるもの

注意を拂う

●引き返す→END No20 待ち受けるもの

●警戒する

选项十一

●脉しに乘らない!

●……わかつたわ

考えさせて

选项十二

●必死にごまかす

微笑む

●怒り出す

推理逻辑

关系图	○
砂堀 将春	死体爱好者
私—砂堀 将春	仲间
私	死臭
风守、黑田、立花—砂堀 将春	证据
砂堀 将春—津田沼 阳一	スク－プ
砂堀 将春—田村 光太郎	落とし穴
关本 爽二朗－ブラインドマン	伪物

谎言技巧 时间を稼いで砂堀を摇さぶれ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
こんなことして……	疑 +1	聡史くんは?	0	●不卫生では?	信 +1	无言	疑 +1
动かない	0	できません……!	疑 +1	●手顺が分からない	信 +1	无言	疑 +1
同じじゃないです	信 +1	●ですよねぇ	0	●杀してないし	疑 +1	无言	疑 +1
●内通者	信 +1	●よくわかりますねえ	0	そんな译ないでしょ?	疑 +1	无言	疑 +1
●感心	0	出来るわけない	疑 +1	盗听出来ない事もある	信 +1	无言	疑 +1
そうかしら?	0	そうね……	疑 +1	●一つヘマがあるわ	信 +1	无言	疑 +1
死刑は回避できる	信 +1	●恶は灭びるわ	0	●……もう降参	疑 +1	无言	疑 +1

推理逻辑评价为"否"时

END No29 命脉尽きて



疑 +2 以上时

选项十三

●黑田 →END No22 人杀しの餐宴

●风守 →END No22 人杀しの餐宴

●立花 →END No22 人杀しの餐宴



死臭篇完结

END No17 血の终焉

洗脑篇

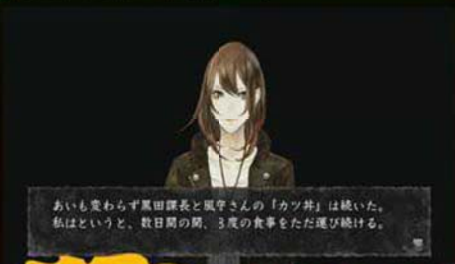
进入条件：3 条路线通关后，在ブラインドマン篇的选项一选择"观察する"。

选项一

虐待でしょう?

●拷问なんじゃ?

见なかつた事に





疑 +2 以上时

选项二

●辞める→END No38 辞めてやる

文句を付ける

谎言技巧 黑田らの违法行为を纠弹せよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
彼に何を?	0	●骗される所でした	信 +1	●洗脑	疑 +1	无言	疑 +1
●暴行	0	落としの腕前	信 +1	●关本の经历	疑 +1	无言	疑 +1
●状况证据	0	●口封じ	疑 +1	正义感	信 +1	无言	疑 +1
法に背く	信 +1	良心に背く	0	●问题はない	疑 +1	无言	疑 +1
特ラ课独自	0	●何故カツ　を	疑 +1	●上层部の指令	信 +1	无言	疑 +1

选项三

●スイッチを入れる

スイッチを入れない

选项四

●スイッチを入れる

スイッチを入れない

选项五

●やる

やらない→END No39 电气升天

选项六

命を大事にして下さい

供述しないと死にますよ

何を考えているんですか?



疑+2以上时

选项七

●辞めさせてもらいます→END No40 辞めさせてもらいます

それより责任问题では?

本当にやるの?

谎言技巧　拷问の强要に立ち向かえ!

选项1	变化	选项2	变化	选项3	变化	不输入	变化
私は正常	0	寻问?	信 +1	驮目	疑 +1	无言	疑 +1
できるわけがない	疑 +1	●わかったわ	信 +1	わかってないわ	0	无言	疑 +1
法律违反	疑 +1	まともじゃない	0	●无驮骨	信 +1	无言	疑 +1
正义じゃない	疑 +1	●伤害罪	0	●裁判が难航	信 +1	无言	疑 +1
●误魔化せる?	信 +1	呆れた……	疑 +1	特ラ课の存续	0	无言	疑 +1
本厅の指示	0	课长の独断	0	●实はいない	信 +1	无言	疑 +1

选项八

●逃げ出す

●叫ぶ→END No41 暗の更にその奥底に观念する



疑+2以上时

选项九

●やる

●体で理解→END No42 身体で理解?

谎言技巧　拷问の强要に抵抗しろ!

选项1	变化	选项2	变化	选项3	变化	不输入	变化
やりたくない	信 +1	●体调が…	疑 +1	违法だ	0	无言	疑 +1
纳得いかない	0	●生理的に无理	疑 +1	いい加减にして	信 +1	无言	疑 +1
都合が良いのね	0	●まるで杀しが目的	信 +1	ここには居られない	疑 +1	无言	疑 +1
これが正义?	信 +1	何样のつもり?	0	●悲しいわ……	疑 +1	无言	疑 +1
耻ずかしくないの?	0	●野蛮人!	信 +1	もう无理……	疑 +1	无言	疑 +1
良心に问う	0	●异常者!	疑 +1	これは犯罪	信 +1	无言	疑 +1
こんなの正しくない	信 +1	●谛めたわ……	信 +1	●邪魔者は消す?	疑 +1	无言	疑 +1

推理逻辑

关系图	○
特ラ课—关本 爽二朗	カツ丼
私—关本 爽二朗	杀人行为
私	捏造
特ラ课	洗脑
黑田 邦雄—立花、津田沼	杀した
私—立花、津田沼	告发
关本 爽二朗	默秘

推理逻辑评价为"否"时

END No43 笑う杀人者

洗脑篇完结

END No37 そして再び……



寄生虫篇

进入条件：5条路线通关后，在ブラインドマン篇选项十一选择"力の限り叫んだ"

选项一

●现场に急行する

搜查一课に应援要请→END No45 助けを求める应援部署

もう一度电话をかける

谎言技巧　立花に状况を确认せよ!

选项1	变化	选项2	变化	选项3	变化	不输入	变化
●警察关系者?	信 +1	ルールに则った返事?	疑 +1	スタートしてる?	疑 +1	无言	疑 +1
大学から返答	0	虫の价值	信 +1	●虫の正体	0	无言	疑 +1
●秘密工作?	信 +1	何か知らない?	疑 +1	●危机的状况?	0	无言	疑 +1
通报	0	パトロール	0	●默らないで	0	无言	信 +1
情报を遮断	疑 +1	事前に摺り合わせ	0	些细なものでいい	0	无言	疑 +1

选项二

●自分で饮んだ→END No46 绝望

风守さんに饮むよう求めた→END No47 赎罪

黑田课长に饮ませる事にした



选项三

情けをかける

●ここで恨みを晴らす→END No48 生存者1名

推理逻辑评价为"否"时

END No50 折れた矢

谎言技巧 关本に金谷救出を纳得させろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●从いなさい!	疑 +1	あなたの责任は?	疑 +1	しらじらしい	0	无言	0
私が单独で	疑 +1	私に恩义が	0	●あなたは死んだ	0	无言	0
隐蔽剧に加担	信 +1	马鹿にしないで	疑 +1	●大切な仲间达	信 +1	无言	0
引き下がれない	疑 +1	●甘くみないで	信 +1	海外メディア	信 +1	无言	疑 +1
伪装された	信 +1	国家ぐるみの	0	●录音	信 +1	无言	信 +1
もちろん	信 +1	●どうでもいい	信 +1	あなたが考えて	信 +1	无言	0

推理逻辑

关系图	○
キャタピラ－	热消毒
金谷、黑田－キャタピラ－	クイ－ン
调查チ－ム－キャタピラ－	封じ入める
关本 爽二朗－立花 美铃	适切な措置

关系图	○
关本 爽二朗－特ラ课	手ぬぐい
关本 爽二朗	防卫省
关本 爽二朗－金谷 大梦	交涉
キャタピラ－－风守さんたち	饵
调查チ－ム－福祉施设	火炎放射器

谎言技巧 死を回避する取引をせよ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
关本を杀した	0	●あなた达が喉から	信 +1	まずはその喷射口を	疑 +1	无言	疑 +1
贵重な研究サンプル	信 +1	研究メンバ－	0	●个人的な嫉妒	0	无言	疑 +1
身の安全	信 +1	●血清	疑 +1	金谷さんの治疗	0	无言	0
ならば余计に	信 +1	●甘く见てない?	疑 +1	●生き延びた当事者	0	无言	疑 +1
●人体サンプルに	信 +1	希少种なら	0	そうかしら?	0	无言	疑 +1
ならば取引に	信 +1	●それでも杀す?	0	チャンスでは?	0	无言	疑 +1
●今すぐ	0	命令と生体サンプル	信 +1	●サンプルを杀す	疑 +1	无言	0

疑 +2 以上时

END No49 始末

寄生虫篇完结

END No44 忘れ物

人形篇

进入条件：5 条路线通关后，ブラインドマン篇选项八选择"モニタ－を见つめた"。

谎言技巧 人形を确认できるように赖め!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
见せてくれるだけで	0	●咒いの话	疑 +1	人形の状态	信 +1	无言	疑 +1
イライラしないで	疑 +1	付き合わせてゴメン	信 +1	●食事おごるから	0	无言	疑 +1
现场百回	0	见逃しはない?	疑 +1	野次马根性	信 +1	无言	疑 +1
●ホントかなぁ?	疑 +1	じゃあ贷して	0	●さすがだわ!	信 +1	无言	疑 +1
それは确かに……	0	●酷いよねこいつら	信 +1	あくまで真剑に……	疑 +1	无言	疑 +1

选项一

●失礼ね!

わからない

勘违いじゃないの?

逃げる手を考える

选项二

署に连络

●人形を确保

●脱出→END No52 この场からの离脱

疑 +2 以上时

END No53 しかし一蹴

谎言技巧 黑田に人形の调查を了承させろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
この目で见た	0	●咒いは实在する	疑 +1	怨恨を探りたい	信 +1	无言	疑 +1
金钱目的	0	亘に怨恨	信 +1	特にない	疑 +1	无言	疑 +1
●咒诅返し	0	咒いの失败	0	利用された	信 +1	无言	疑 +1
无缘	疑 +1	人形保管の责任者	信 +1	●人形を调べたから	0	无言	疑 +1
わかりません	疑 +1	●ありますよ	信 +1	それを调べたい	0	无言	疑 +1
关系を探りたい	信 +1	仕挂けを探りたい	0	●犯人を搜したい	疑 +1	无言	疑 +1

选项三

生みの亲である亘はなぜ死んだのか?

亘を杀す理由は?

この人形に咒いを仕入めるのは谁だ?

选项四

黑田

风守→END No54 足元から奴が

牧村→END No54 足元から奴が



推理逻辑

关系图	○
黑田 邦雄—立花 美铃	仕入んでいた
黑田 邦雄	高級品
黑田 邦雄—亘 胡桃	こっそり隠す
亘 胡桃	人形师
私、风守—砂堀酒造	地酒
亘 胡桃—田村 光太郎	名刺
理事长—田村 光太郎	借金

推理逻辑评价为“否”时

END No55 始末屋の音

疑 +2 以上时

END No56 近づく物音

人形篇完结

END No51 黑田の豹变





谎言技巧 黑田が事件に关与したか见极めろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
现场で何を?	0	ホントですか?	疑 +1	●风守さんが居たんだ	信 +1	无言	疑 +1
●人形が?	疑 +1	ないですよねぇ	信 +1	考えすぎかなぁ	0	无言	疑 +1
手を加えてません?	疑 +1	どこに居たんです?	0	わかりませんよねぇ?	信 +1	无言	疑 +1
砂堀さんとの仲は……	0	●何の罪の无い家族が……	信 +1	●お酒を取りには嘘?	疑 +1	无言	疑 +1
人形は价值がない	0	●证据物を本厅に	信 +1	遺族に权利	信 +1	无言	疑 +1
证据品の保全	疑 +1	●そういえば牧村さんが……	信 +1	遺品は谁の物?	0	无言	疑 +1
●ホント	信 +1	●ウソ	疑 +1	どうでしょう?	0	无言	疑 +1

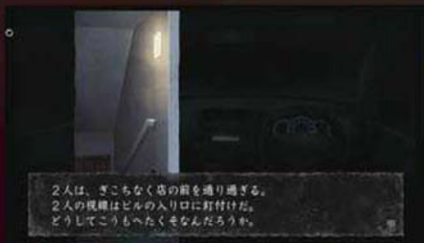
秘密クラブ篇

进入条件：除此以外的 8 条路线全部通关后，在ブラインドマン篇选项五选择“民事赔偿ものです”。

选项一

お店ってなんですか
にゃんにゃんってなにですか
●あなた大丈夫ですか





谎言技巧 NKPへの潜入搜查を拒绝しろ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
どの口が言う	疑 +1	何をされるか	0	●さようなら	信 +1	无言	疑 +1
バカッ！	信 +1	アホッ！	0	●死ねッ！	疑 +1	无言	疑 +1
鼻の下	0	私が潜入しても	疑 +1	屁理屈	0	无言	疑 +1
それでも潜入させる?	疑 +1	●撤回して！	疑 +1	スタンドプレイ	信 +1	无言	0
拒否	信 +1	署长に报告	0	●僻地勤务上等	0	无言	0

疑 +2 以上时

选项二

じゃあ别の角度から捜查を续けます
これで私はお役御免ですね
最初からそれを采用すればいいのに→END No58 采用の理由

选项三

归るわけにはいかないんです
●邪魔すると逮捕しますよ
●私に负けるから怖いんでしょ→END No59 负ける

谎言技巧 ヒロムたんを上手に接客せよ！

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお話しましょうよ－！	0	无言	信 +1
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	信 +1	●もっとお話しましょうよ－！	疑 +1	无言	信 +1
●すご－い！	信 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお話しましょうよ－！	0	无言	0
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお話しましょうよ－！	0	无言	0
●すご－い！	0	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお話しましょうよ－！	信 +1	无言	疑 +1
●すご－い！	疑 +1	●私もなんですよ－	疑 +1	●もっとお話しましょうよ－！	疑 +1	无言	信 +1





疑 +2 以上时

选项四

遥さんも最初は失败したんですか?
コツとかあるんですか?
●叱らないんですか? →END No60 新人の顷

谎言技巧 怪しむ砂堀をやり入めろ!

选项 1	变化	选项 2	变化	选项 3	变化	不输入	变化
鱼の目を取る	疑 +1	●イカのボンボン焼き	0	扬げ足を取る	疑 +1	无言	疑 +1
ババアって事! ?	0	プライドが……	0	●美铃はともかく	信 +1	无言	疑 +1
セクハラ	0	●意味がわかりません	0	●优子ママを	0	无言	疑 +1
遥さんを待たせてる	信 +1	手を上げないで	0	●逆ギレ?	疑 +1	无言	疑 +1
●いやらしい!	疑 +1	优子ママに报告	疑 +1	そうやって胁せば	0	无言	疑 +1
セクハラも暴露	0	全部警察に	信 +1	●怖いんですか?	疑 +1	无言	0
●ここで命取り	信 +1	さあどうします?	疑 +1	●マネ－ジヤ－の负け	0	无言	信 +1

疑 +2 以上时

END No61 全身麻痹の不安感

推理逻辑

关系图	○
男の乐园 NKP	长年守ってきたル－ル
黑田、风守－男の乐园 NKP	下心满载
私、立花－男の乐园 NKP	体验入店
田村 光太郎－水濑 遥	上客
水濑 遥	ナンバ－1

推理逻辑评价为“否”时

END No62 あともう一息

秘密クラブ篇完结

END No57 乐园 NKP

奖杯攻略

本作是十足的奖杯神作，由于全剧情可跳，致力拿奖杯的玩家按照以下攻略半天便可搞定。

奖杯列表

奖杯总数	31	铜杯	12	银杯	13	金杯	5	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	4 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

コンプリ－ト（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

エンド到达率100%（金杯）

取得条件：打出所有真结局和 BAD ENDING

奖杯说明：按照文中攻略打出所有结局，一共有 62 个。各真结局和 BADENDING 的分布如下表所示。

结局编号	所处路线
1 ~ 9	ブラインドマン篇
10 ~ 16	恶灵篇
17 ~ 22	死臭篇
23 ~ 29	生け贽篇
30 ~ 36	パンデミック篇
37 ~ 43	洗脑篇
44 ~ 50	寄生虫篇
51 ~ 56	人形篇
57 ~ 62	秘密クラブ篇

イラスト取得率100%（金杯）

取得条件：插画取得率 100%

奖杯说明：与前一个金杯类似，达成所有结局后必定可以获得，不过需要看完隙间录“生き残った黑田”。

音乐取得率 100%（金杯）

取得条件：音乐取得率 100%

奖杯说明：达成各路线的真结局即可获得。

デ－タベ－ス取得率 100%（金杯）

取得条件：数据库关键词取得率 100%

奖杯说明：达成所有真结局后，数据库的完成率大约在 93% 左右，还有一些关键词对应特殊选项，详见右表。

全ル－トSランククリア（金杯）

取得条件：全路线 S 级过关

奖杯说明：按照攻略中的红色选项以及推理逻辑的选项提示，即可 S 级过关。

エンド到达率50%（银杯）

取得条件：触发 50% 以上结局

イラスト取得率50%（银杯）

取得条件：插画取得率 50%

音乐取得率 50%（银杯）

取得条件：音乐取得率 50%

编号	名称	所处章节	具体位置	获得方法
4	イカのボンボン焼き	秘密クラブ篇	谎言技巧	“怪しむ砂堀をやり入めろ！”的第一问选择“イカのボンボン焼き”
10	エクソシスト	恶灵篇	谎言技巧	“风守に意见を闻いて怀柔しろ！”的第四问不输入
14	AED	恶灵篇	谎言技巧	“水濑の信用を胜ち取れ！”疑 +2 以上时→选择“友达だと思って”
27	箝口令	洗脑篇	谎言技巧	“拷问の强要に立ち向かえ！”疑 +2 以上时→选择“辞めさせてもらいます”
32	小女子（こうなご）を杀す	生け贽篇	选项一	选择“事件性はある”
36	樱の大门	洗脑篇	谎言技巧	“黑田らの违法行为を纠弹せよ！”的第四问选择“法に背く”
41	盐辨のブ－ム	死臭篇	谎言技巧	“时间を稼いで砂堀を揺さぶれ！”的第一问选择“不卫生では？”
46	咒诅返し	人形篇	谎言技巧	“黑田に人形の调查を了承させろ！”的第三问选择“咒诅返し”
51	人肉检查	ブラインドマン篇	谎言技巧	“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”疑 +2 以上
52	人肉をパイやソ－セ－ジにして売るヤツ	死臭篇	选项五	选择“わざわざ酱油にする意味は？”
57	千里眼	ブラインドマン篇	选项二	选择“皮肉を言う”
58	第五の权力	ブラインドマン篇	谎言技巧	“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”的第一问不输入
67	ツンデレ	秘密クラブ篇	谎言技巧	“NKP への潜入搜查を拒绝しろ！”的第二问选择“バカッ！”
97	妖精の写真	恶灵篇	选项一	选择“伪物”
100	黑田の报告书	隙间录	生き残った黑田	全路线 S 级过关后，在隙间录进行“生き残った黑田”

デ－タベ－ス取得率 50%（银杯）

取得条件：数据库关键词取得率 50%

ブラインドマン编クリア（银杯）

取得条件：ブラインドマン篇过关

恶灵编クリア（银杯）

取得条件：恶灵篇过关

死臭编クリア（银杯）

取得条件：死臭篇过关

生け贽编クリア（银杯）

取得条件：生け贽篇过关

パンデミック编クリア（银杯）

取得条件：パンデミック篇过关

洗脑编クリア
铜杯

取得条件：洗脑篇过关



寄生虫编クリア
铜杯

取得条件：寄生虫篇过关



人形编クリア
铜杯

取得条件：人形篇过关



秘密クラブ编クリア
铜杯

取得条件：秘密クラブ篇过关



プレイ开始
铜杯

取得条件：开始游戏



勇气ある决断
铜杯

取得条件：第一次选择消耗胆识点数的选项

名推理
铜杯

取得条件：第一次在逻辑推理中取得“优”评价



勇气を使い果たした
铜杯

取得条件：消耗完所有的胆识点数

奖杯说明：最简单的办法是在“秘密クラブ篇”的谎言技巧“怪しむ砂堀をやり入めろ”环节中取得，7次选择均包含消耗胆识点数的选项。



嘘がつけない私
铜杯

取得条件：在一次谎言技巧中不做任何选择



女王様と从顺な豚
铜杯

取得条件：以女王般的行动讨好金谷

奖杯说明：在ブラインドマン篇的谎言技巧“屁理屈屋の金谷を屈服させろ！”中，第一次选项选择“●从顺な豚”。



私はブラインドマン?
铜杯

取得条件：推理出自己是ブラインドマン

奖杯说明：在ブラインドマン篇的理环节中，推测“ブラインドマン”是“私”，即主人公是凶手。

私の前世はアライグマ?
铜杯

取得条件：说谎说自己的前世是浣熊

奖杯说明：在死臭篇的倒数第二个选项后的洗手情节中，选择“●必死にごまかす”。



ジャンケン胜利
铜杯

取得条件：在猜拳中获胜

奖杯说明：在生け贽篇的谎言技巧“津田沼を言い包めて难を逃れろ！”中将对方的怀疑度提升到2以上，玩猜拳（ジャンケン）时选择“グー”。



ハムにしか见えない……
铜杯

取得条件：认为关本是仓鼠。

奖杯说明：在洗脑篇的推理逻辑环节，检证2选择“ハム”。



鬼の接客术
铜杯

取得条件：对金谷大梦施以最好的接待

奖杯说明：在秘密クラブ篇的谎言技巧“キャストとしてヒロムたんを上手に接客せよ！”中获得2以上的信赖值。



Vita出评
Vita动态
Vita制作
Vita攻略



本作是去年以打“擦边球”为卖点的《限界凸骑 怪物卡片对决》的后续作品，虽然继承了前作的世界观，但是玩法由卡牌游戏改成了传统的角色扮演。玩家可以从多达50只魔物娘中选择喜欢的组建自己的队伍。当然，备受“绅士”欢迎的“心跳触摸”系统也依然保留下来。本攻略为大家介绍各个迷宫的攻略方法、魔物娘的技能资料以及各奖杯的有效取得方法，相信能帮助大家。 文 宇宙人 美编 Juxi

RPG	限界凸记 萌录编年史			必需记忆卡
	限界凸记 モエロクロニクル			2429MB
	Compile Heart	2014年5月15日	日版	1人
零售版：6480日元/下载版：6480日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：17岁以上	

主要菜单



宿屋

宿屋就是玩家的大本营，挑战之前可以在宿屋调整各个魔物娘的状态以及整顿自己的队伍。宿屋菜单主要有以下项目：

部屋に行く：进入魔物娘的房间，可以给魔物娘送礼物培养感情或者对话、换装等等。

占い：给不同的魔物娘进行占卜，能够得到魔物娘特殊事件的提示。

编成：更换参战的魔物娘。

改筑：利用建材改建魔物娘的房间，每个魔物娘的房间独立，房间改建之后不仅环境变化，对居住其中的魔物娘也会有影响。

图鉴：查看魔物娘和敌人的图鉴资料。



魔物娘的房间

每个魔物娘有自己的房间，大部分针对魔物娘的操作或者设置都要在她们的房间内才能执行。比如换装、触发剧情、送礼物等等，房间本身也可以进行装修。装修需要的建材可以通过魔物蛋系统，利用“**イチゴ柄の棉パン**”（后期可直接在商店购买）和任意魔物组合制作出来，之后在宿屋菜单的“改筑”项中花费金钱和建材就能让房间升级。房间升级之后，居住其中的魔物娘就算不参与战斗也能获得一定量的经验值，好感度提升速度也会加快。



魔物娘的亲密度

每个魔物娘跟主人公之间都有一个亲密度的设定，亲密度提升后会触发该魔物娘一些特殊剧情，某些还能获得相应的报酬奖励。一般来说，魔物娘刚收服回来的时候在她们的房间内会触发一次剧情，亲密度升满1格的时候在房间内跟她们对话会开启换装系统。其他剧情触发的位置不定，如果达成触发条件的时候，宿屋菜单的“占い”选项中会有“NEW”的提示，此时让老板娘进行免费占卜，她就会抽象地告诉我们剧情触发位置，比如“有水流动的地方第二层”等等。进入相应的迷宫找到剧情点触发即可。

而提升亲密度的方法主要有3种，分别是进行战斗、进行心跳触摸模式、送礼物。

本文对应游戏版本1.03

契约宠物

杂兵战战斗胜利之后有一定几率能收服其中的杂兵魔物，收服成功之后它们会寄存在宿屋的“H魔物”广场（ヘンテコ，怪异魔物，游戏里简称“H魔物”），H魔物的作用之一就是跟魔物娘契约，让魔物娘能获得额外的能力。

每个魔物娘可以跟一只H魔物进行契约，契约在魔物娘的房间内进行，实际上就像装备那样“装”给魔物娘就行了。不同的H魔物拥有的能力都不一样，比如会小几率跟随主人发动助攻的，也有给主人回复、提升能力参数、加速等支援效果的。不过支援效果大多数发动几率都比较低，实战中的作用并不明显，前期很多都不太可靠。多余的H魔物可以用来合成。

魔物蛋系统

制作魔物蛋的系统，制作过程需要H魔物和素材内裤（素材パンツ），并且要进入其中一个魔物娘的房间委托她来合成。素材内裤可以在迷宫中获得，低级的素材内裤也可以直接购买，内裤的种类决定了合成出来的是什么东西，具体种类分头装备、首装备、腕装备、道具（消耗品）和建材5种。不同魔物娘用不同的素材内裤合出来的装备和道具会有一些差异，但选用什么H魔物影响不大，当然，原本是合装备结果出来的是消耗品的情况偶尔也会发生。

至于改筑房间用的建材，每个魔物娘用的建材都是不同的，只能由她们自己亲自制作，不能帮别人制作。其他装备则不受限制。在房间中选择“タマゴシステム”就可以开始合成，合成之后H魔物会消失。

心跳触摸系统（胸キュンスクラッチ）

正式名称是“心跳加速・搓搓乐”系统，这里简称为“心跳触摸”系统，是前作继承过来的绅士向系统，不过因为本作没有了卡牌升级的设定，所以作用仅仅是用来收服魔物娘以及提高魔物娘的好感度而已。在房间中进行这个系统需要消耗“摩擦点数”（こすりP），这个点数可以通过战斗奖励获得。而迷宫中遭遇魔物娘并且扒光她们之后，也要会进入这个系统，触摸成功之后才能将她们收入麾下。

进入心跳触摸系统的时候先要将PSV竖起来，此时画面会显示魔物娘的立绘大图，因为屏幕显示不完，所以要用右摇杆来控制镜头移动。这个模式中，画面的右上角（以竖起来为基准，下同）会显示一个时间，默认1分钟。画面左边的是净化槽，在限定时间内让净化槽涨满就成功，反之就失败。

触摸之前得先弄清楚具体摸的方法。触摸的方式分为4种，分别是触碰、戳、擦、揉（拨动），触碰就是直接用手指点住那个位置，戳就是连点该部位，擦顾名思义，揉就是两只手指在该部位两侧并不断做“夹”的动作。

魔物娘的身上有多个“敏感部位”，触碰这些部位的时候通常会有星星或者心形冒出来。一开始我们先寻找敏感部位，每个魔物娘的敏感部位不同，而且会随着净化槽上涨而变化。但位置和变化规律是固定的，具体需要玩家自己慢慢摸索。

找到敏感部位后要进行触摸，上述4中方法中只有一种触摸方法是正确的（具体也是因魔物、因部位而异），如果冒出星星表示位置找对了，但是方法不对，这就要马上换其他的触摸方式，让心形冒出。不过，无论冒出星星还是心形净化槽都会上涨，但是错误的方法涨速会慢一些，而且不会积蓄兴奋值。

所谓的兴奋值就是净化槽上面那个贱生物オットン，如果连续用正确的方法触摸敏感部位，这个生物就会兴奋，兴奋度到达最高的时候就会进入“圣光模式”，这时候魔物娘的衣服会消失（但是有心形挡住重要部位），此时玩家要同时按住PSV的触摸屏和背触板不停擦拭。圣光模式只会维持5秒钟左右，但是这5秒内限制时间不会减少，而且擦拭还能大幅增加净化值。

一般来说，魔物娘同一时点内有两个敏感部位，用正确的触摸方法来回触碰这两个敏感部位就可以100%进入圣光模式。调教某些比较难净化的魔物娘时应该善用这个模式，避免损耗限制时间。



队伍的构成

本作的队伍采用5人制，玩家可以从多达50只的魔物娘中选择5只出战（对选择困难症的人简直是折磨）。选择好魔物娘之后还可以设置“前卫”和“后卫”，前卫魔物娘使用物理攻击能发挥出100%的伤害，但相对的受到敌人攻击的伤害也是100%。而后卫的魔物娘受到敌人攻击伤害会减半，但是物理攻击伤害也会减半（魔法攻击不受影响）。配置队伍的时候让防御力低的角色当后卫是常识。

队伍换人只能在宿屋菜单中的“编成”里进行，△键菜单中虽然也有“编成”项目，但是只能调整在队5人的前后卫关系和位置，不能换人。值得一提的是，站在队伍中间的角色会更容易遭到敌人攻击，所以低防御力的角色建议放到左右两侧，或者让高防御力的法系角色放在中间并且设置成后卫也是不错的做法。



萌属性

表述这只魔物娘的性格萌点，比如傲娇、双马尾、抖S等等，每个魔物娘都有一到两个萌属性。萌属性可以理解为魔物娘的固有技能，效果也多种多样。好的萌属性影响效果非常大，比如“ドS”效果是“オットン怒状态最高的时候全体攻击攻击力翻倍”。所以魔物娘好不好用除了取决于本身的技能表和能力参数之外，还取决于自身的萌属性。



另外有些萌属性效果是跟其他萌属性联动，比如“巨乳”的效果是“自己的HP在65%以下时，‘ロリ（萝莉）’属性的同伴基础攻击力增加40%”。由此可见萌属性之间的配搭多么重要（恶意）。要把队伍的输出最大化，萌属性也要考虑进去。



技能

每个魔物娘都有一套固定的技能表，初期只有第一招能够使用，但是随着不断战斗，后面的技能就会陆续积累经验值并且开放。跟等级不同，技能的经验值是就算蹲在宿屋也能积蓄的，一些早期技能较弱的魔物娘不妨先放在宿屋里，修一下房间让她们能升级，过一段时间学会好技能再拿出来。除了战斗中可以使用的技能之外，还有一部分是被动技能，名称开头的图标显示为“自动”。



虽然攻击技能很多都有属性并且消耗SP，但不代表这些都是魔法攻击，区分物理技能还是魔法技能是要看技能的介绍或者技能前面的图标，如果是一把剑的符号表示这是物理攻击，“龙珠”那样的符号表示魔法攻击。

换衣系统

魔物娘的亲密度在1颗心以上之后就会开启换装系统。换装之前，首先要收集到对应的服装（游戏里的描述是内裤“パンツ”），取得方法是打倒迷宫中头上有红心符号的魔物掉落，或者从宝箱中取得。

取得了服装之后将该服装送给魔物娘即可，每一套服装都是对应魔物娘的，所以不存在送错人一说。送给魔物娘之后可以在房间的菜单里选择“着替え”更换。换装之后魔物娘的萌属性不变，但是能力参数会大幅变动，技能表也会换一套全新的。因此，原本物理系的魔物娘换装之后变成法系或者支援系这种情况很常见。

当然，部分魔物娘的能力参数本身就过于偏重物理或者魔法，换装之后也可能出现技能变化了，但是能力参数变化跟不上因而沦为鸡肋的情况。

迷宫冒险



离开大本营之后，玩家就可以选择迷宫冒险。作为一款主视角的迷宫RPG，本作的系统也相当传统。每个大迷宫有好几层，每一层迷宫结构不会变化，但一开始是隐藏的，玩家只能自己探索，完成这张迷宫的地图。而我们探索迷宫的目的主要有两个，一是收服魔物娘，二是进入迷宫的最高（深）处触发剧情，并收服看守这片地域的魔物娘（地域リーダー），然后回去宿屋就能触发剧情并开启下一个迷宫，推进流程。

除了在剧情点触发强制战斗之外，迷宫中有三种遇敌情况，一种是像踩地雷那样的随机遇敌。第二种是可视的，迷宫中几个固定位置能看到蓝色幽灵状的敌人，这些敌人不会移动，但有些会挡在必经之路上或者藏在门角里面，这种敌人也是杂兵，但是它们头上会带有金色的星星符号，血量也比其他踩地雷遇到的杂兵多，战斗中也可以逃跑，但是逃跑之后它们不会在地图上消失。第三种是魔物娘，每个迷宫每层都有大概1～2只魔物娘，接近她们的时候BGM会发生改变，魔物娘在地图上表示为粉红色的幽灵图标，并且会不停移动，但是移动的路线是固定的。成功收服之后就不再出现。如果收服失败她们要过一段时间才会重新出现。



战斗系统



❶ 我方角色状态
❷ 战斗指令
❸ 敌人
❹ 兴奋度
❺ オットン愤怒值
❻ 行动顺序
❼ 烦恼值

作战指令

名称	作用
魔物娘专用	
攻击	对单体敌人发动普通物理攻击
スキル	发动技能
防御	进入防御状态，能大幅降低受到的伤害，效果维持到下次行动开始
甘える	向主人公卖萌，增加烦恼值（+30%）
主人公专用	
ためる	积蓄烦恼值
たす	传递力量
道具	使用道具
见守る	不采取任何行动
逃げる	逃跑

废柴主人公的作用

主人公虽然不会直接参与战斗，但是“使用道具”和“逃跑”这两个重要指令只有他才能使用。主人公有自己的回合，并且跟其他魔物娘一样会进入行动顺序槽（一般会比所有魔物娘都先行动）。除了上述两个指令之外，主人公最主要的作用是蓄力，然后给在场的魔物娘增强力量。他有两个专用指令，“ためる”会积蓄烦恼值，烦恼值是一个百分数，显示在行动槽的右下方。除了用“ためる”指令之外，魔物娘的“甘える”指令也可以增加烦恼值（而且增加量比主人公自己积蓄要多）。烦恼值提高之后选择“たす”指令就能将力量灌注到某一只魔物娘身上，该魔物娘下一次行动效果就会大幅提升（攻击伤害会增加，回复的血量也会增加，就算卖萌也会增加更多烦恼值，只是意义不大），效果仅维持一回合。

由于烦恼值是一个百分数，虽然数值越高，灌注给魔物娘的力量越多，但是蓄得越高就越容易爆（这个百分数实际上可理解为爆的几率），如果蓄爆了这个数值会瞬间涨到100%并且进入“贤者时间”（贤者タイム），这个状态下主人公将不能行动，逃跑、道具等指令也无法用。此时每当轮到他的回合烦恼值会下降一些，直到下降到0%的时候才能行动。此外，魔物娘卖萌也可以降低贤者时间的百分数。

蓄力系统给魔物娘行动效果提升量是很高的，一些法系的魔物娘在没有SP的时候与其无意义地用物理攻击，还不如卖卖萌给主人公积蓄烦恼值，间接提升同伴的战斗力，这样输出会更高。不过杂兵战通常都是一两个回合内完场，所以蓄力系统一般是对魔物娘的时候用得比较多。

值得一提的如果运气好，烦恼值是可以蓄到100%不爆的，不过此时不能再继续蓄力。

属性克制&连携

本作有4种属性设定，它们之间的克制关系为“火→风→土→水→火”。敌我双方都有属性，如果用克制的属性攻击就能提升伤害，此时攻击画面会出现“weak”字样提示。

战斗的时候，如果连续命中对方的弱点属性就会发生属性连携（オーラコンボ），连携数字越高，战斗结束之后获得的经验值和摩擦点数就会越高，奖励也会低几率提高。此外，部分萌属性的效果也要求属性连携达到一定次数以上才能生效。

属性连携的成立并不要求打中同一个敌人，用不同属性攻击不同敌人并且都命中弱点的话同样能构成属性连携。但是如果任何一次攻击无法打出“weak”（包括使用了无属性攻击或者普通攻击）就会断连，而使用全体攻击时在场的敌人也必须弱同一种属性，如果任意一个敌人没打出“weak”也会断连（所以全体攻击在本作的实用性不高）。

此外，攻击对方弱点属性还会让画面左上角的オットン发怒，连续中三次之后愤怒值到最高，如果再攻击一次对方弱点属性，オットン就会发动单体高威力的“凸击”。不过攻击对象是随机的，伤害也不高，因此这招“凸击”只能当作偶尔的奖励，不能过于依赖。



魔物娘战

跟其他杂兵不同，魔物娘既是我们的同伴，也可以说是BOSS。魔物娘比起其他普通杂兵除了HP更多、战斗力更强之外，我们还可以对她们的衣服发动攻击（俗称“扒衣攻击”）。每个魔物娘身上都有2～3个部位的衣服可以攻击，这些衣服有一行单独的HP槽，耗光之后该部位就会被破坏掉。同时画面左上角的兴奋值就会大幅提升。当全部衣服破坏之后，兴奋值就必定会升满，进入心跳触摸模式，如果触摸成功就能将魔物娘收入队伍，但如果触摸失败的话，魔物娘就会逃跑。之后要过一段时间她才会重新出现。

除了衣服之外，魔物娘本体也有一个HP槽，她的HP槽通常有好几段，成功打掉一段可以让她陷入一定回合内不能行动的气绝状态。而攻击魔物娘本身。另外攻击魔物娘本身也能积蓄兴奋值，只不过积蓄速度更慢。但是如果能在她还穿着衣服的状态成功打满兴奋槽并进入心跳触摸模式的话能够获得特殊的“绅士奖励”，此时触摸的限制时间会延长。手艺差的玩家不妨利用一下这个奖励吧。

魔物娘每件衣服以及本体的弱点属性都有可能不一样，因此如果要做属性连携的话需要多多摸索一下。

魔物娘战斗有时候会伴随一些杂兵出现，虽然不消灭它们也能结束战斗，但它们往往会对战斗有很严重的干扰，所以还是要优先击破。



流程攻略



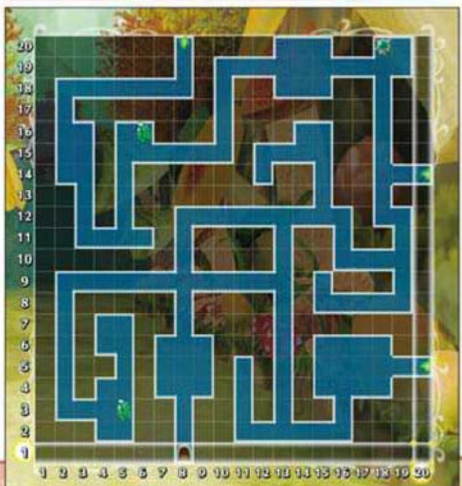
本作主线部分有6个迷宫，每个章节会开启一个新的迷宫。除了领主之外，迷宫各个楼层中还有1~2只魔物娘，收服她们也是我们的目的。迷宫中几乎没有解谜要素，但是某些角落有宝箱和采集点，宝箱的位置和奖励固定，而且只能拿一次，而采集点每次进入迷宫都会刷新，取得的东西也是随机的。所以探险的时候应该尽量将迷宫所有角落都搜个遍，楼层中所有格子都走过一遍之后，打开地图的视乎会显示“**フロア踏破**”的提示。另外，同一个迷宫不同楼层之间会遇到外形相同颜色和名字不同的杂兵，但这些杂兵仅仅是战斗力有微妙差异，弱点属性是一样的。所以进入更深的楼层时也不用刻意换队伍的配置。

第一地域 キノコニョッキ林

主要H魔物

名称	弱点
とろりんミルク	火
とろとろ牛乳	火
ストライプマスク	火
潮ピュッピュックジラ	风
ふんどしプリンス	风
ふんどしクイーン	水
しまパン假面	火
潮吹きクジラ	风
U・F・O	火
U・F・Oぽよん	火
ふんどし王子	风
ふんどし女王	水
コンドゴレーム	火

第一层



宝箱

X,Y	道具
15,9	レザーバレッタ
12,14	开门结晶
4,6	土星の舞
11,5	天使の翼（リリア专用内裤）

登场魔物娘

レ-チェ	
部位	弱点
本体	火
にゃんこマフラー	?
プチドレスキャミ	火
じゃれつきスカート	?

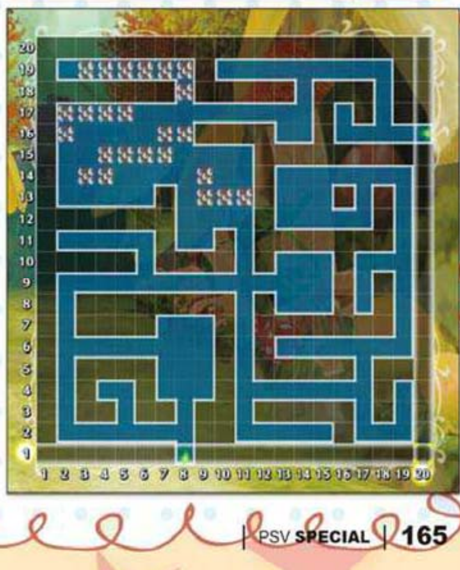
オルトロス	
部位	弱点
本体	火
オロロンブラ	?
ふりふりエプロン	火
オロロンパンツ	风

注 由于现时点玩家队伍里只有能使用火属性攻击的リリア，所以レーチェ标记了“？”的部位无法确定弱点属性，就算确定了玩家也无法针对性攻击，后文也是如此。





第二层



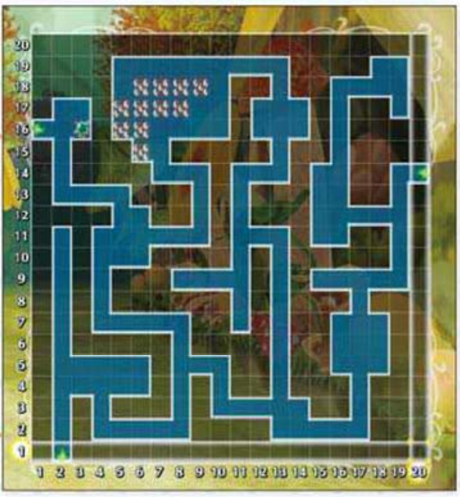
宝箱

X,Y	道具
4,4	急救箱
2,19	魔女の发饰り
8,11	棉混のタンガ
15,9	开门结晶
15,2	リトルレディ
17,8	乙女ちっくガ-リ-
封印区2,17	妖精の气氛れ

登场魔物娘

ゴブリン	
部位	弱点
本体	风
短めマント	风
运动部ウェア	火
动きやすいショ-トパンツ	火
スライム	
部位	弱点
本体	土
肩ガ-ドだべ	土
ちちガ-ドだべ	土
やわらかワンピ	火

第三层



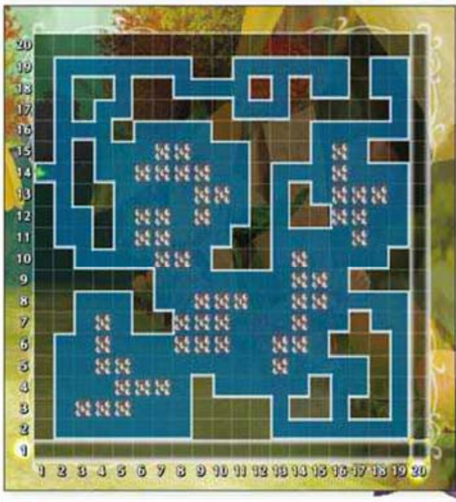
宝箱

X,Y	道具
5,18	急救箱
14,3	サンシャインビ-チ
6,4	プリプチフラワ-
2,11	オシャレスカ-フ

登场魔物娘

ラテ（+瀬ピュッピュックジラ×2 弱点：风）	
部位	弱点
本体	火
お花の胸当て	土
ロ-ライズプリ-ツ	风
妖精のチュチュ	火
キラ-ビ-（+ストライプマスク×6）	
部位	弱点
本体	火
セ-ラ-トップス	火
ハニ-プリ-ツ	火
お気に入りのハチミツ	风

第四层



宝箱

X,Y	道具
16,19	魔力草
16,18	ひもぱんストライプ
18,18	にゃんこパラダイス
10,14	ストライプサ-カス

登场魔物娘

コボルト	
部位	弱点
本体	水
モンストピア指定体操着	风
モンストピア指定ブルマ	风
オ-ク	
部位	弱点
本体	土
ぷりぷりキャミソ-ル	火
むちむちショ-トパンツ	风
マタンゴ	
部位	弱点
本体	风
きのこんチュ-ブ	风
きのこ轴ズボン	风



攻略

游戏的第一个迷宫，虽然最初只有一个魔物娘リリア，但目前出现的敌人都是被リリア的属性克制的，所以不会有难点，坐标（18,20）有存档点可以先回复HP，而附近的（13,19）会触发强制战斗打第一只魔物娘レ-チエ，这场战斗是让大家熟悉怎样调教魔物娘的，而且レ-チエ的属性也被リリア克制，所以难度不高。战斗胜利后这层还有一个魔物娘オルトロス，一并收服了就可以继续网上走。

第二层的敌人弱点是风、火两种属性，收服了レ-チエ之后依然可以轻松克制她们。不过这一层会出现毒沼泽，走在毒沼泽上会扣很多HP，而且会把魔物娘毒死，所以要尽量避免走上去。（2,19）的宝箱被7格毒沼泽挡住，进去拿之前除了要保证HP较高外，最好准备“开门结晶”，拿到之后马上使用脱离迷宫。

第三层坐标（6,5）的按键打开之后（20,14）的门会打开，里面可以穿过第二层的封印区域快速来往于第一层和第三层之间。封印区域内有宝箱。第三层打败ラテ之后本章就会结束，回去宿屋就能打开新的迷宫，不过キノコニョッキ林还有第四层区域，而且有魔物娘在里面，建议全部收服了再去下一章。

第二地域 ネトリベットリン湖

主要H魔物

名称	弱点
バナナツ娘	土
バナナツインズ	土
巨大根	火
こけし次朗	水
ピンクろ-太	土
突进巨大根	火
ひもパン星人	风
ひもパンマン	风
ろ-太	土
バナナ女子	土
こけし次郎少佐	水
ダブルバナナ	土
刚毛くん	风

第一层



宝箱

X,Y	道具
7,5	魔力草
5,8	3000G
13,13	マキビシ
16,8	ア-ガイルド リ-ム
1,20	贝壳ビキニ
5,14	绵混のタンガ

登场魔物娘

バンシ-（+突进巨大根×2）	
部位	弱点
本体	土
ふんわりワンピ-ス	风
空色のチュニック	火
萌えるドロワ-ズ	水

第二层



宝箱

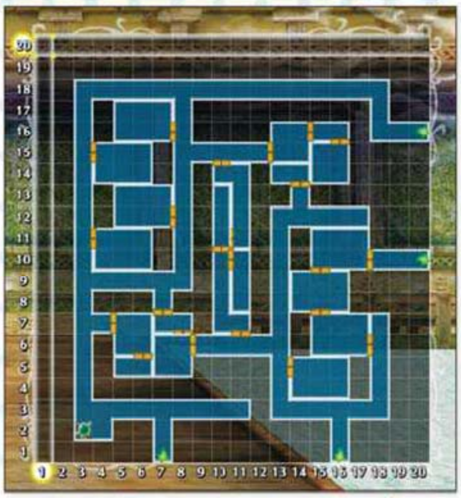
X,Y	道具
10,3	安らぎのお香
15,13	空色フラワ-
12,17	战士の腕轮
18,12	ブラックホ-スレザ-

登场魔物娘

インプ	
部位	弱点
本体	火
デビルミニジャケット	土
ク-ルガ-ルスカ-ト	土

ウイルオウイスプ	
部位	弱点
本体	水
お娘样のお出かけブラウス	风
たっぷりレ-スのスカ-ト	火

第三层



宝箱

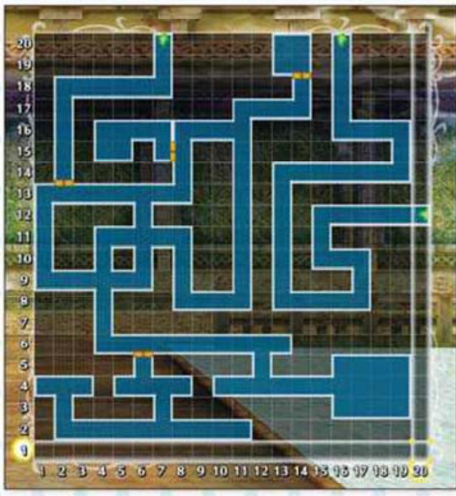
X,Y	道具
10,13	恶魔のささやき
11,8	绢のひもパン
13,14	水精の舞
5,5	ブラックプチレ-ス

登场魔物娘

ケンタウロス	
部位	弱点
本体	风
フィットする胸当て	土
付け心地拔群ア-ムガ-ド	土
俊足ショ-トパンツ	火

エルフ	
部位	弱点
エルフ	火
ツインケ-プ	风
清廉洁白ブラウス	火
パニエスカ-ト＆タイツ	火

第四层



宝箱

X,Y	道具
11,2	ミラクルスタ-
13,20	七色の宝石



登场魔物娘

セイレ-ン（+バナナ女子×4+ダブルバナナ×2）	
部位	弱点
本体	土
キラッキラスタ-	土
ステ-ジ衣装	风
アイドルインナ-	风

カリブソ（+ひもパン星人×2+ピンクろ-太×2）	
部位	弱点
本体	土
水流ケ-プ	风
海の恵みスク水	风
太ももリボン	火

攻略

这个迷宫的结构相对复杂一些，而且有不少是单向通行的路。第二层先从(1,10)的楼梯到第三层，然后打开第三层(7,5)的开关，之后返回第二层，从(1,16)到第三层另一个区域，再绕到(7,1)的楼梯进入第四层，最后在(18,4)打地城领主カリブソ。胜利后本章结束。

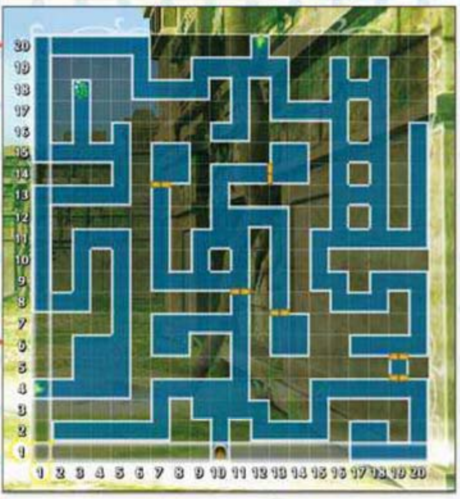


第三地域　アネタイ遗迹

主要H魔物

名称	弱点
ツンツンマリモ	水
怒头じゃくし	水
うまちゅっちゅ侯爵	风
ちぢれ黑发	风
ダッチっち	火
完熟マンゴス	风
乾燥アワビ-ナス	土
ちゅ-ちゅ-伯爵	风
エアダッチ	火
ケマリモ	水
熟成マンゴプリン	风
半生アワビ-ナス	土
ちぢれ白发	风

第一层



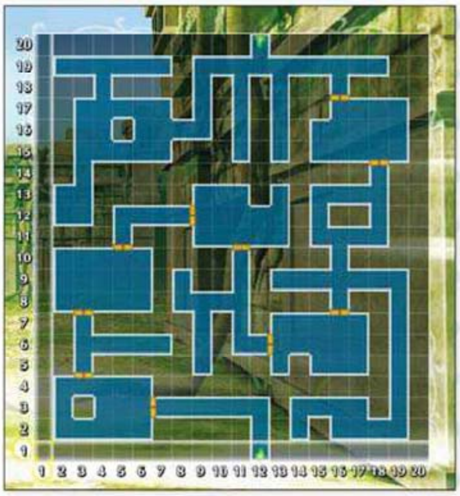
宝箱

X,Y	道具
17,1	目覚まし时计
20,16	マンモスの肉

登场魔物娘

マミ-（+うまちゅっちゅ侯爵×2+熟成マンゴプリン×2）	
部位	弱点
本体	风
ファラオの胸包带	火
ピラミッドパワ-包带	火

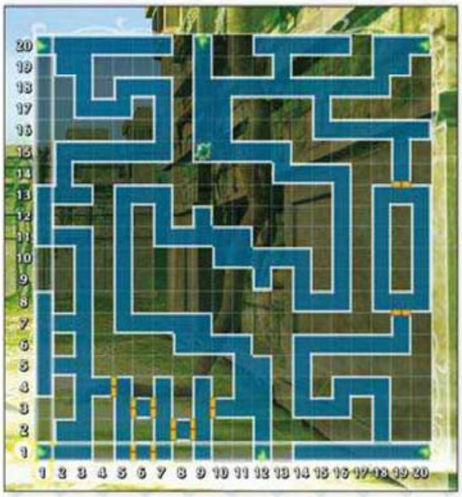
第二层



宝箱

X,Y	道具
8,9	ホイホイ首饰り
14,2	ミステリアスセクシ-
3,12	绵混のタンガ

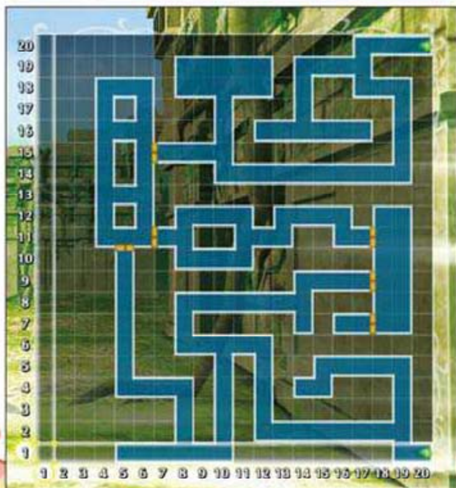
第三层



宝箱

X,Y	道具
1,4	7000G
1,14	风亚人の铁槌

第四层



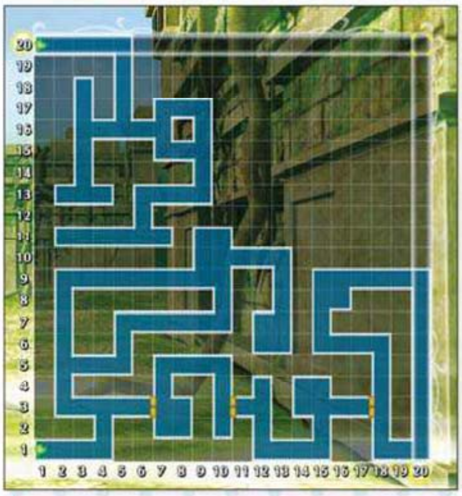
宝箱

X,Y	道具
5,1	绵混のドロワーズ
8,19	フライングバット
17,16	オリエンタルフラワー

登场魔物娘

ダークエルフ	
部位	弱点
本体	火
军曹殿のマント	风
敬礼トップス	土
ボディコンスーツ	火

第五层



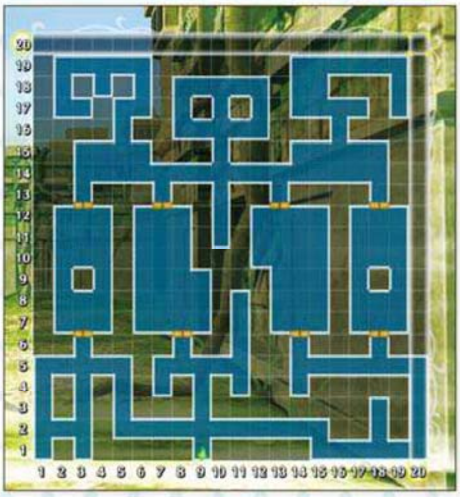
宝箱

X,Y	道具
2,11	死の免罪符
13,6	イチゴ柄の绵パン
15,9	アシンメトリーパンツ

登场魔物娘

ジャックランタン（+怒头じゃくし×2）	
部位	弱点
本体	水
夜空のマント	风
シマシマブラ	水
かぼちゃショートパンツ	火

第六层



宝箱

X,Y	道具
4,18	ミッドナイトローズ
14,19	セクシーアマゾネス
19,17	我慢カチューシャ

登场魔物娘

オーガ	
部位	弱点
本体	水
冲击吸收肩铠	土
坏れにくい胸当て	土
顽丈な腰铠	土
ワイト	
部位	弱点
本体	风
ドクロなネックレス	土
女の勋章バッテントップス	火
ロックな生き様スカート	火
ティピカ（+うまちゅっちゅ候爵×4）	
部位	弱点
本体	风
エキゾチックカラー	土
踊り子のブラ	土
スケスケかぼパン	火

★攻略★

迷宫前三层基本上是“一本道”的结构，到达第二层的时候记得在（5,9）触发机关。第三层会触发跟神秘男子カルゴス的战斗，他同样没有弱点，因此用高伤害的招式击杀他就好。第三层的楼梯比较多，左边的楼梯通往第四层，右边的通往第五层，而最上方的通往第六层。先去四、五层触发机关并且收服里面的魔物娘，最后去第六层（15,10）的门就会被打开，在（17,10）触发战斗打地域领主ティピカ。战斗胜利后本章结束。

第四地域 イン・ビヨウ苑

主要H魔物

名称	弱点
こけし太郎	水
てんが丸	水
インセクテンガー	风
ましゅまろポロリ	火
もじゃり姬	土
てんがの千代	水
まんじゅうポロン	火
ワームテンガー	风
ぬれねばりん	土
もっさり王女	土
こけし太郎村长	水
流出タマゴ	水
おもらしタマゴ	水

第一层





宝箱

X,Y	道具
2,5	モノトーンフラワー
11,5	夜樱乱舞
18,9	みるきぃセーラー
12,20	纯棉のTバック
13,10	手品师のミサンガ
20,7	オイランジエリー
15,19	魔除けの腕轮

登场魔物娘

ミノタウロス（+まんじゅうボロン×4）	
部位	弱点
本体	水
ぼろりガード	水
乳牛ワンポース	火
メイドエプロン	风

爱莉（+ぬれねばりん×2）	
部位	弱点
本体	水
太夫のお着物	火
女王样のブラ	水

第二层



宝箱

X,Y	道具
17,19	死の免罪符
16,1	ホルスタインキュート

登场魔物娘

カマイタチ（+まんじゅうボロン×2+こけし太郎村长×2）	
部位	弱点
本体	火
くのいちの锁帷子	风
ニンニンショートパンツ	火



第三层



宝箱

X,Y	道具
19,12	纯棉のTバック
7,14	热血ドラゴン
9,6	绮罗星カーニバル

登场魔物娘

小豆洗い	
部位	弱点
本体	土
供奉娘着物	火
短い下穿き	水



第四层



宝箱

X,Y	道具
5,3	妖精の鳞粉
10,19	汚れなき纯白
18,18	キュートドット
20,15	开门结晶

登场魔物娘

织姬	
部位	弱点
本体	火
天の川の羽衣	风
襟&胸	土
ミルキーウエイ振袖	火
恋に恋する乙女パンツ	水

ドラゴン	
部位	弱点
本体	水
オリエンタルカラー	风
透かし饰りの胸当て	土
斗魂ドレス	火

攻略



这个迷宫的敌人弱水属性的较多，编队的时候可以偏重这个属性。第一层有两条楼梯，从（8,1）的楼梯能直接到达第四层，之后可以从第四层（20,2）的楼梯下来到第三层，再从第三层（1,16）的楼梯来到第四层另一个区域，从（14,20）的楼梯回到第一层深处的区域，这样能不经过第二层直接挑战这个地域的首领爱莉。不过由于第二层也要搜索，这条路线并没太大意义。第一层另一条楼梯以及第三层（19,20）的楼梯都能通往2楼。总的来说这个迷宫的结构不复杂。到达坐标（19,5）触发跟爱莉的战斗，胜利后本章结束。

第五地域 ゴスロクォーツ

主要H魔物

名称	弱点
Tバックスセブン	风
マツタケ番长	土
えのきソ-セ-ジ	水
きのこウィンナ-	水
Tバックス	风
きんきんたこやき	水
マッタケヘッド	土
ミ-ト黄门	风
きんきんだんご	水
ビンビンボトル	火
コンドゴンゴルド	火
ブチギレじゃくし	水

第一层



宝箱

X,Y	道具
10,19	棉のタンガ
11,1	强力バングル

登场魔物娘

ミミック	
部位	弱点
本体	风
めろめろパッツ	水
ヒミツの首饰り	土
お姐さんのブラ	水



第二层



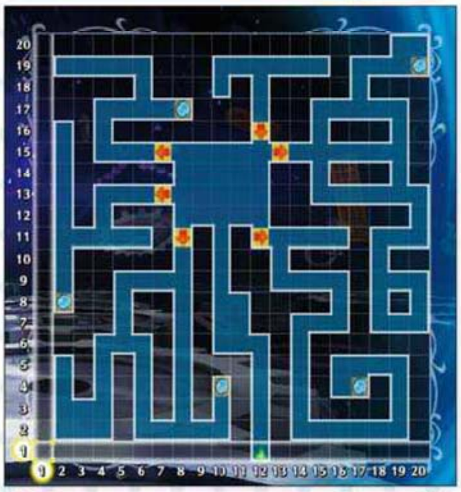
宝箱

X,Y	道具
19,17	宵の花园
3,7	死の免罪符

登场魔物娘

登场魔物娘	
部位	弱点
本体	风
心の支え假面	土
ビロ-ドのマント	风
夸りの腰铠	土
骑士の铠	土
ス-パ-スリットドレス	火

第三层



宝箱

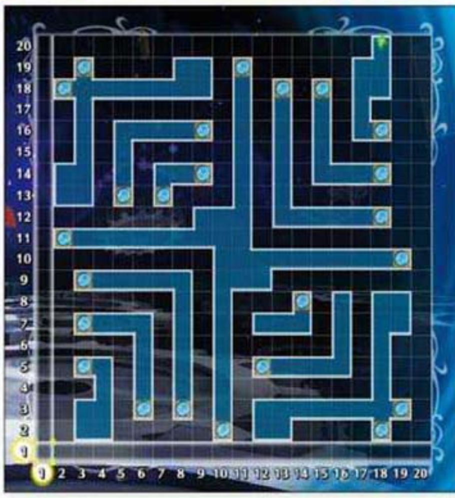
X,Y	道具
16,11	妖精の鳞粉

登场魔物娘

キマイラ（+きんきんだんご×2+ボ-ル黄门）	
部位	弱点
本体	水
猛兽使いケ-フ	风
バベットパンツ	风



第四层



宝箱

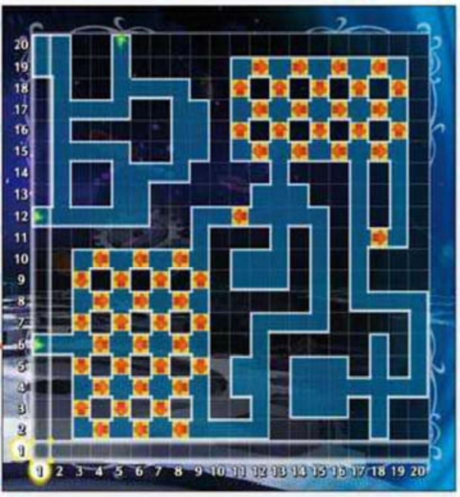
X,Y	道具
3,13	プチフェザ-
2,13	イチゴ柄の棉パン
16,18	腕中印必中ハチマキ
4,2	フルメタルパンツ
3,2	10000G

登场魔物娘

タロス	
部位	弱点
本体	土
ア-マ-トップス	土
メカボディス-ツ	土



第五层



宝箱

X,Y	道具
12,9	妖精の伤药
14,4	チャ–ムなひもパン



第四层



宝箱

X,Y	道具
9,10	ウィ–クンナックル
9,11	デジタルドリ–ム
17,20	棉のTバック

登场魔物娘

ネクロマンサ-（+Tバックスセブん×2+カチカチボトル×2+えのきソ-セ-ジ×2）

部位	弱点
本体	风
ドクロトップス	土
セクシ–な腕饰り	风
ヴィンテ–ジショ–ル	水

攻略

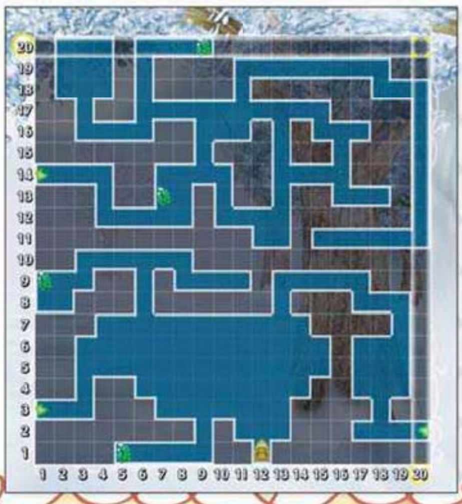
（20,12）的楼梯可以直接通往第五层，不过就算进去里面的路也会被封住。
（18,1）的楼梯通往第四层。第四层有很多跳跃点，而且有一个魔物娘，但是这一层几乎
是个独立的区域。因此可以先进入第四层，回收了所有能打开的宝箱和魔物娘之后，再从第
一层（1,15）的楼梯到第二层开始探索。注意第一层的魔物娘ミミック会使用高伤害的全
体攻击附带技能封印效果，战斗前记得在商店多带一些解除异常状态的道具，队伍里最好也
有可以治疗异常状态和全体回复的角色。第二层目前可以探索的地方比较少，第三层有很多
单向通行的地方，只能依靠传送点传送到这些地方的后面，楼层中间的正方形区域四周都有
单向传送带，其中除了（12,11）的传送带之外，其他传送带尽头都不是路，先探索完全部
传送带之后再走（12,11）那个吧。到达（10,18）打开机关之后第五层原本关上的门就
会打开。穿过第五层到达第六层，触发（11,14）的机关之后，第一层会打开一扇门，进去
之后探索第五层的其他区域，将第五层探索完之后（打开地图会提示“フロア踏破”字样）
离开迷宫，前往アネタイ遗迹第三层（11,10），在这里触发剧情。
触发剧情之后就可以回去第五地域，第一层还有一扇没有打开的门，走过去触发剧情之
后就会打开，进入第二层另一个部分，之后到（10,6）的传送点触发剧情进入BOSS战。
BOSS是イスタ-シャ，弱点是水属性，用主人公蓄力，再配上加3倍攻击力的技能“气合い
を入れる”然后用物理技能攻击同样推荐。
战斗结束后，モカ、マタリ、イスタ-シャ加入队伍。同时解放下一个迷宫。

第六地域 ホワイトリミット

主要H魔物

名称	弱点
化妆ホラ–	火
セクシ–きんにく	火
わかめの精	土
もじゃバナナ	土
もじゃブンブン	土
きのこレンジャ–	水
めっちょりん	土
めっちょりん	土
厚涂りホラ–	火
钢毛たわし	风

第一层



宝箱

X,Y	道具
17,4	ゆ–わくハ–ト
11,9	プリティク–ル
15,11	珍しいこけし
18,13	创造主の秘密

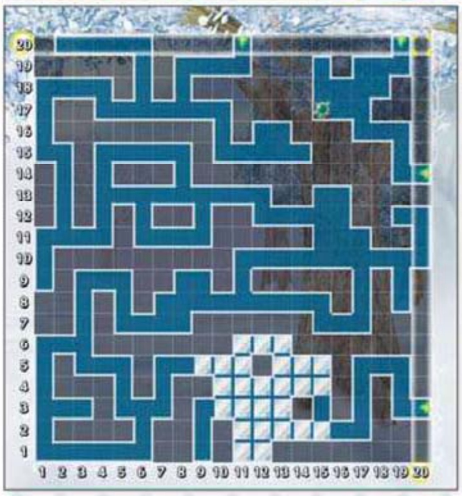


登场魔物娘

ケルベロス	
部位	弱点
本体	水
地狱トップス	火
ケロリンパンツ	风
番犬スカ-ト	水

注 这个魔物娘一开始发动抚衣攻击很难命中，建议先打掉她一行HP让她气绝之后再集中攻击衣服。

第二层



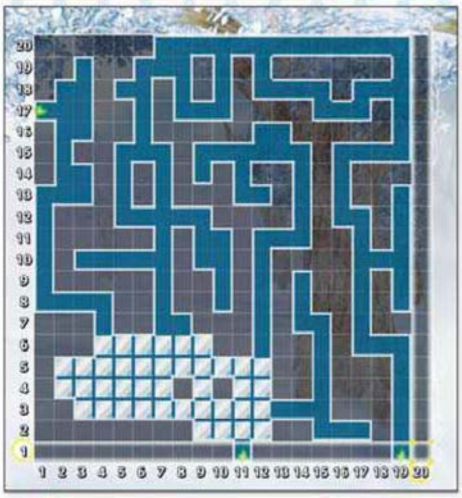
宝箱

X,Y	道具
9,1	贤者之石
1,9	イカした锁
13,16	棉のひもパン
15,19	水玉スノ-

登场魔物娘

ガ-ゴイル	
部位	弱点
本体	火
バストガ-ド	土
露出系ボディア-マ-	土

第三层



宝箱

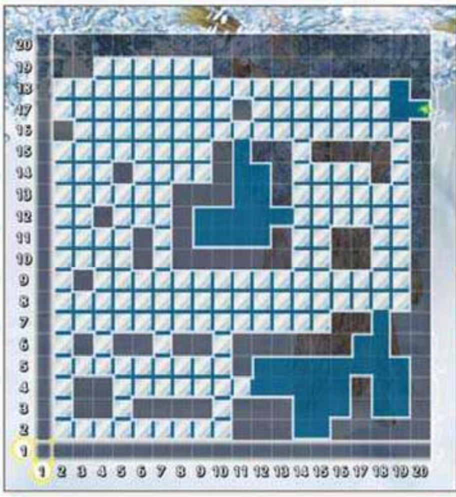
X,Y	道具
17,2	棉のタンガ
9,14	ダ-クシャドウ
12,13	水亚人の铁锤

登场魔物娘

スキュラ（+钢毛たわし×2）	
部位	弱点
本体	土
知的な眼镜	风
インテリコルセット	火
分厚い本	风
学者スカ-ト	火
シンプル黑タイツ	水



第四层



登场魔物娘

ジャックフロスト	
部位	弱点
本体	土
もこもこマント	风
ひんやりニット	火
冷冻ホットパンツ	火

攻略

迷宫的道路看似比较复杂，但实际上只需走三层。从起点到最终BOSS战的路线是先上去第三层，然后绕路回到第一层另一个区域。注意第三层左边的出口是去第四层的，第四层上面的是一大片滑冰地带，中间一小块正常地带会遇到魔物娘ジャックフロスト。从第三层往下走的时候经过第二层右上角的区域的（15,17）时有存档点。回到第一层，到达（3,19）会找到传送点，进去之后就会直接进入BOSS战。最终BOSS是没有任何属性弱点的，所以队伍配置尽量追求高攻击力，拥有攻击力大幅提升的技能“気合いを入れる”和高威力物理技能“お前をマジで许さない”的魔物娘优先选择。

封印区域

每个迷宫都有一条被锁上的路无法通过，路线通往的是这个迷宫的封印区域。封印区域要通关之后才能进入，具体方法是读取通关存档之后，进入第六领域就会触发蓝缪加入的剧情，蓝缪加入之后前往第三地域，进去之后就会触发剧情跟ココ战斗，收服她之后就可以进入第三地域的封印区域了。

第三地域的封印区域的深处可以找到第二地域封印区的钥匙，然后到第二地域封印去能找到第一地域封印区的钥匙。按照这个套路走接下来就是第四地域、第六地域，最后到第五地域。在第五地域最深处能找到“アルティメットパンツ”，之后再回去之前第六地域打最终BOSS的传送点就能触发新的剧情，进入真·最终BOSS战，真·最终BOSS的性能和流程的最终BOSS一样，没有任何属性弱点，实力等级也是一样的。对于已经打过封印区各种强大魔物的玩家来说毫无难度。胜利在之后就会迎来真结局。

另外，第五地域的封印区域还有两只魔物娘，其余地域的封印区也各有一只。以下是这些魔物娘的弱点属性。

第三地域：グリフォン	
部位	弱点
本体	火
饰り襟ですの	土
キャミソ-ルですの	火
羽のスカ-トですの	风

第二地域：ワルキュ-レ	
部位	弱点
本体	火
战场の愈し	风
タイトなミニスカ	火
女神の衣	火

第一地域：ベヒモス	
部位	弱点
本体	风
モスモス首饰り	土
大地の铠	风
大食いボディス-ツ	风

第四地域：リヴァイアサン	
部位	弱点
本体	土
海の胸当て	水
トビウオボディス-ツ	风

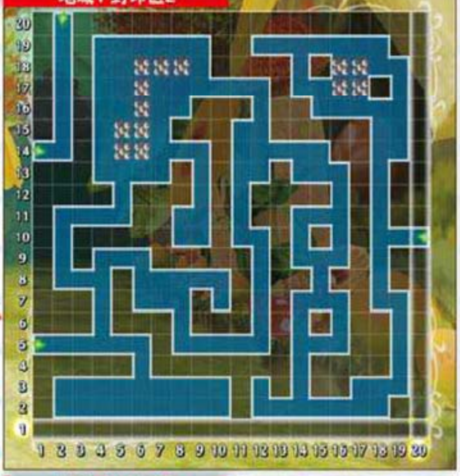
第六地域：ヴァンパイア	
部位	弱点
本体	风
紫红の盟约コルセット	风
圣域を守りし禁忌の布	火
黎明の契约スカ-ト	水

第五地域：サタン	
部位	弱点
本体	土
魔王のマント	风
键穴パンツ	土
蹴散らしブ-ツ	风

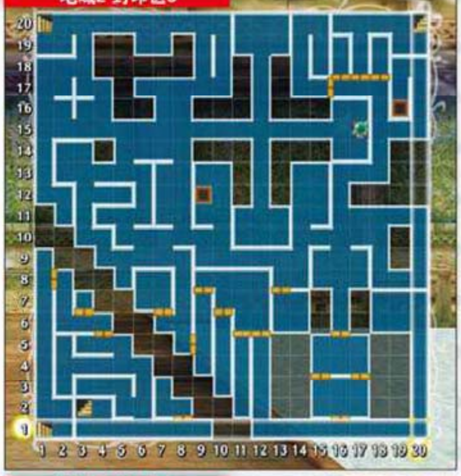
第五地域：ジズ	
部位	弱点
本体	火
绝望リボントップス	火
天空の铠	火
トゲトゲ膝铠	土

全封印区域地图

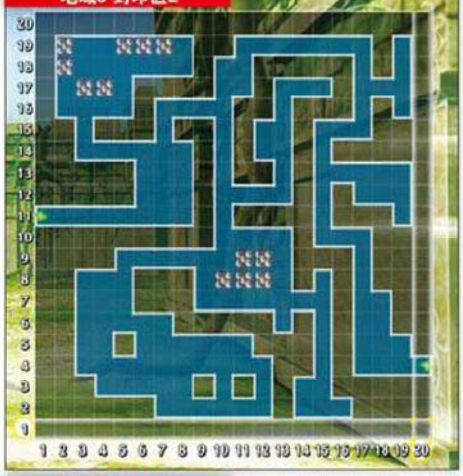
地域1 封印区2



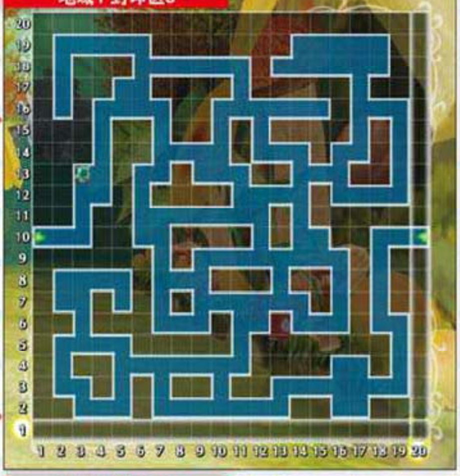
地域2 封印区3



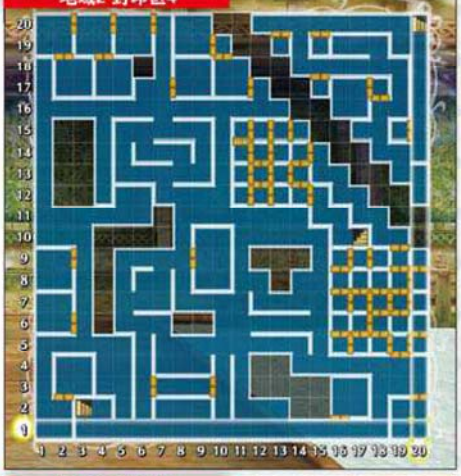
地域3 封印区2



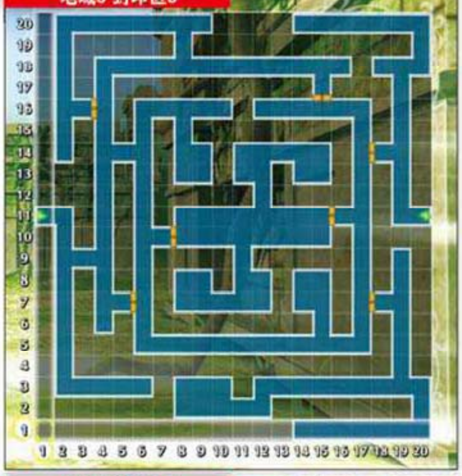
地域1 封印区3



地域2 封印区4



地域3 封印区3



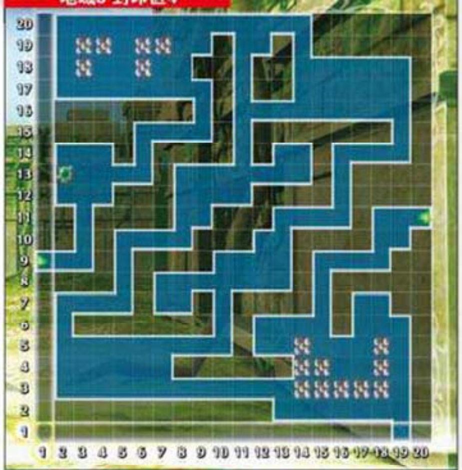
地域1 封印区4



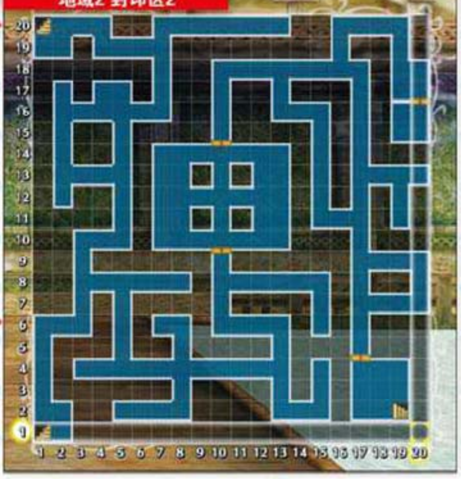
地域2 封印区5



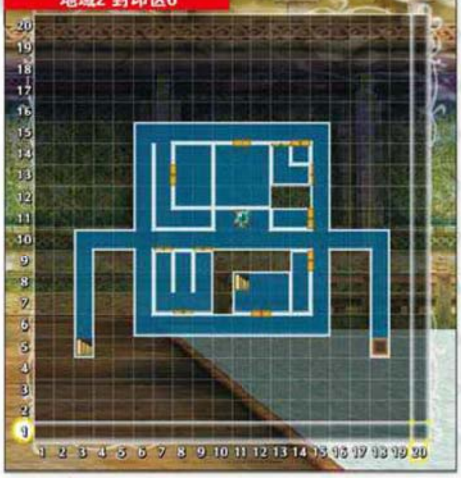
地域3 封印区4



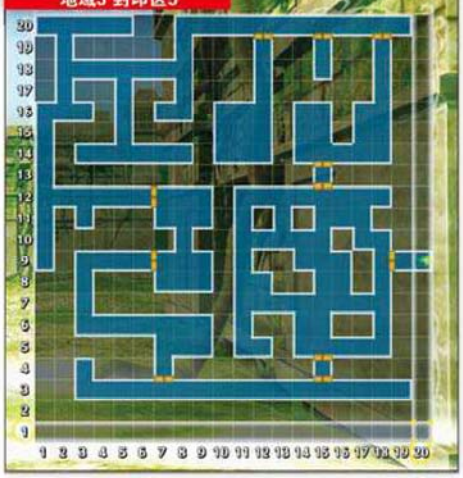
地域2 封印区2



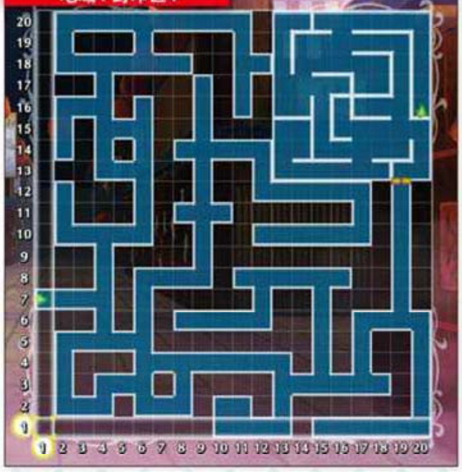
地域2 封印区6



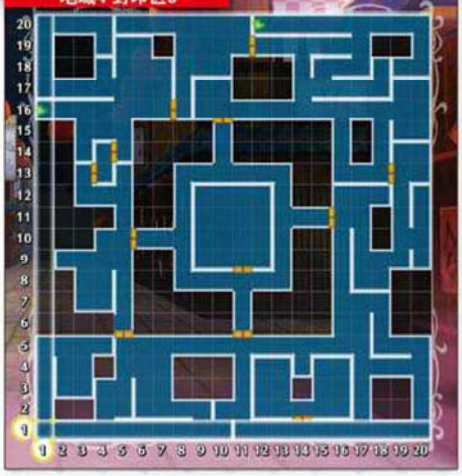
地域3 封印区5



地域4 封印区4



地域4 封印区5



地域4 封印区6



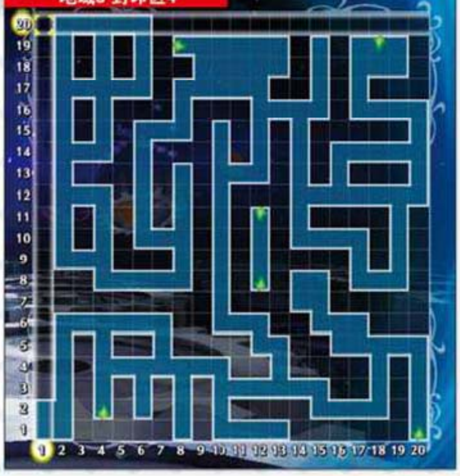
地域4 封印区7



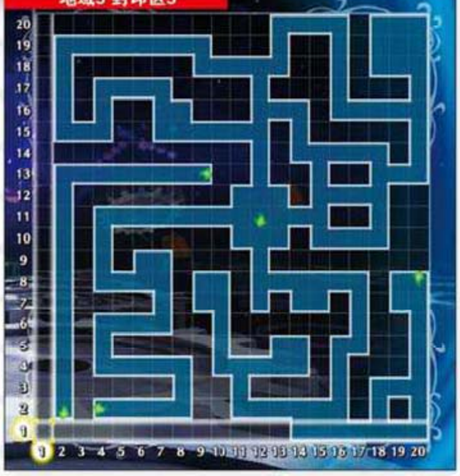
地域5 封印区3



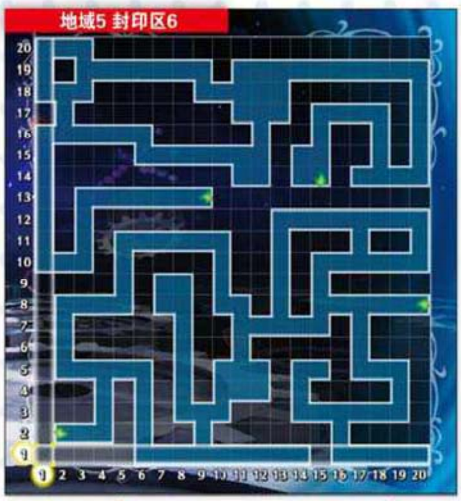
地域5 封印区4



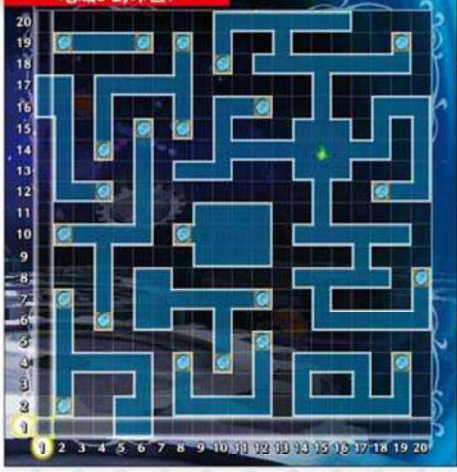
地域5 封印区5



地域5 封印区6



地域5 封印区7



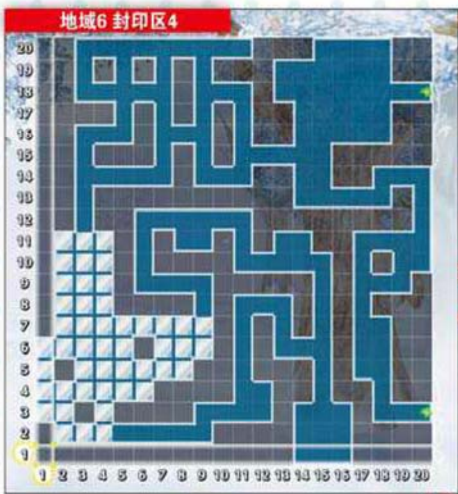
地域6 封印区2



地域6 封印区3



地域6 封印区4



全技能效果一览

火属性

名称	分类	消费SP	效果
オーラアタック（火）	物理	4	给予对手自身属性相同的属性攻击
ファイアショット	魔法	9	给予敌人火属性伤害
ファイアバースト	魔法	19	给予全体敌人火属性伤害
ファイアストライク	魔法	26	给予敌人火属性大威力伤害
ファイアストーム	魔法	34	给予全体敌人火属性大威力伤害

风属性

名称	分类	消费SP	效果
オーラアタック（风）	物理	4	给予对手自身属性相同的属性攻击
ウィンドショット	魔法	9	给予敌人风属性伤害
ウインドバースト	魔法	19	给予全体敌人风属性伤害
ウインドストライク	魔法	26	给予敌人风属性大威力伤害
ウインドストーム	魔法	34	给予全体敌人风属性大威力伤害

水属性

名称	分类	消费SP	效果
オーラアタック（水）	物理	4	给予对手自身属性相同的属性攻击
アクアショット	魔法	9	给予敌人水属性伤害
アクアバースト	魔法	19	给予全体敌人水属性伤害
アクアストライク	魔法	26	给予敌人水属性大威力伤害
アクアストーム	魔法	34	给予敌人水属性大威力伤害

土属性

名称	分类	消费SP	效果
オーラアタック（土）	物理	4	给予对手自身属性相同的属性攻击
アースショット	魔法	9	给予敌人土属性伤害
アースバースト	魔法	19	给予全体敌人土属性伤害
アースストライク	魔法	26	给予敌人土属性大威力伤害
アースストーム	魔法	34	给予敌人土属性大威力伤害

物理属性

名称	分类	消费SP	效果
アーマーブレイク	物理	11	攻击同时让敌人的防御力下降
アームドブレイク	物理	13	攻击同时让敌人的攻击力下降
お前を许さない	物理	5	给予敌人大威力的无属性伤害
お前をマジで许さない	物理	21	给予敌人特大威力的无属性伤害
まとめてぶっ飞ばす	物理	15	无属性全体攻击
ポイズンストレート	物理	11	给予敌人伤害同时附带一定几率中毒
パラライズジャブ	物理	21	给予敌人伤害同时附带一定几率麻痹
ブラインドフック	物理	13	给予敌人伤害同时附带一定几率暗暗
サイレンスナックル	物理	17	给予敌人伤害同时附带一定几率技能封印效果
ライフドレイン	魔法	11	给予敌人伤害同时吸收一部分HP
ソウルドレイン	魔法	14	给予敌人伤害同时回复一部分SP
死者の呼び声	魔法	28	给予敌人伤害同时附带一定几率即死效果

支援技能

名称	分类	消费SP	效果
挑发	物理	9	2回合内，全部敌人高几率攻击技能发动者
かばう	物理	6	指定的同伴遭到攻击的时候由发动者承受伤害
气合いを入れる	物理	10	下回行动的时候ATK大幅提升（约三倍）
魔力を练る	物理	10	下回行动的时候MAT大幅提升（约三倍）
金品强夺	物理	11	攻击同时有一定几率能从敌人身上抢到道具或者金钱
ねこばば	物理	19	攻击同时有更高几率能从敌人身上抢到道具或者金钱
バーサク	魔法	15	3回合内舍弃DEF，大幅提升ATK
売に笼る	魔法	10	3回合内舍弃ATK，大幅提升DEF
同志よ战え!	魔法	23	同属性的同伴攻击力上升
同志よ守れ!	魔法	23	同属性的同伴防御力上升
应援	魔法	21	3回合内我方全体ATK上升
激励	魔法	12	3回合内我方全体DEF上升
魔力付与	魔法	19	3回合内我方全体MAT上升
魔力障壁	魔法	14	3回合内我方全体MDF上升
ヘイスト	魔法	20	3回合内我方全体行动等待时间缩短
スロー	魔法	15	3回合内堆放行动等待时间延长
思考停止	魔法	17	给予对方伤害同时有一定概率增加行动等待时间
ポイズン	魔法	8	高概率给对方附加毒状态
パラライズ	魔法	17	高概率给对方附加麻痹状态
ブラインド	魔法	10	高概率给对方附加暗暗状态
サイレンス	魔法	13	高概率给对方附加封技状态
炎神の衣	魔法	8	3回合内，我方全体受到火属性伤害降低
水神の衣	魔法	8	3回合内，我方全体受到水属性伤害降低
地神の衣	魔法	8	3回合内，我方全体受到土属性伤害降低
风神の衣	魔法	8	3回合内，我方全体受到风属性伤害降低
不能神の加护	魔法	30	给予我方一名角色保护，防止一次战斗不能
一度だけの绝对回避	魔法	32	下一次遭到的攻击100%回避

回复技能

名称	分类	消费SP	效果
解毒	物理	9	回复我方角色的毒状态
自己修复	魔法	6	给自己回复HP
ヒール	魔法	8	给我方任意一名角色回复HP
パーティヒール	魔法	15	给我方所有角色回复HP
コンプヒール	魔法	20	给我方一名角色回复所有HP
リフレッシュ	魔法	12	给我方一名角色回复所有异常状态
パーティリカバー	魔法	26	给我方所有角色回复所有异常状态
リザレクション	魔法	29	给我方一名角色复活，并回复少量HP
コンプリザレクション	魔法	64	给我方一名角色复活，同时回复所有HP

自动技能

名称	分类	消费SP	效果
梅の幸运力	自动	–	ATK上升15点
竹の强运力	自动	–	ATK上升35点
松の奇迹力	自动	–	ATK上升50点
火事场力	自动	–	HP25%以下的时候，攻击力大幅上升
一度で二倍おいしい	自动	–	低几率通常攻击的时候给予敌人的伤害2倍
一度で三倍おいしい	自动	–	低几率通常攻击的时候给予敌人的伤害3倍
魔力の胎动	自动	–	魔法攻击给予敌人的伤害上升
クリティカル率アップ	自动	–	会心率上升
节约	自动	–	消耗的SP减轻
献身	自动	–	回复魔法的效果提升
体得	自动	–	技能发动后下次行动加快
速攻	自动	–	技能发动后下次行动大幅加快
毒半减	自动	–	陷入毒状态的几率减半
麻痹半减	自动	–	陷入麻痹状态的几率减半
暗暗半减	自动	–	陷入暗暗状态的几率减半
スキル封じ半减	自动	–	陷入封技状态的几率减半
衰退半减	自动	–	陷入衰退状态的几率减半
毒耐性	自动	–	不会中毒
麻痹耐性	自动	–	不会麻痹
暗暗耐性	自动	–	不会陷入暗暗状态
スキル封じ耐性	自动	–	不会陷入封技状态
衰退耐性	自动	–	不会陷入衰退状态
HP自动回复	自动	–	战斗时每次行动前会回复少量HP
SP自动回复	自动	–	战斗时每次行动前会回复少量SP
炎は友达	自动	–	受到火属性的伤害减轻
水は友达	自动	–	受到水属性的伤害减轻
土は友达	自动	–	受到土属性的伤害减轻
风は友达	自动	–	受到风属性的伤害减轻
オーラは友达	自动	–	受到全部属性的伤害减轻
炎なんか怖くない	自动	–	受到火属性的伤害减半
水なんか怖くない	自动	–	受到水属性的伤害减半
土なんか怖くない	自动	–	受到土属性的伤害减半
风なんか怖くない	自动	–	受到风属性的伤害减半
オーラなんか怖くない	自动	–	受到全部属性的伤害减半
无垢の祈り	自动	–	HP全满的时候防御力上升
たまに守る	自动	–	受到攻击时低几率自动进入防御状态
受け流し	自动	–	受到魔法以外的攻击时，低几率取消伤害
カウンター	自动	–	受到魔法以外的攻击时，低几率反击
魔法カウンター	自动	–	受到魔法攻击时低几率反击
不吉	自动	–	受到攻击的时候，攻击者低几率陷入异常状态
ド根性	自动	–	只要HP不是1，有低几率受到致死伤害时剩下1HP
お金好き	自动	–	战斗获得的金钱上升
いいもんめっけ	自动	–	战斗掉落道具几率上升



全魔物娘技能一览

★★★ リリア

萌属性：いいんちょ、天真烂漫

属性：火

服装	幼驯染ミニワンピ	天使の翼	小悪魔の羽	梦见る乙女
技能	オーラアタック	ヒール	ファイアショット	オーラアタック
	お前を许さない	无垢の祈り	アースショット	オーラなんか怖くない
	受け流し	ファイアショット	魔法カウンター	かばう
	ヒール	リフレッシュ	炎は友达	アーマーブレイク
	オーラは友达	パーティヒール	ポイズン	お前をマジで许さない
	まとめてぶっ飞ばす	毒半减	ウィンドショット	同志よ战え!
	挑发	献身	アクアショット	气合を入れる
	同志よ战え!	衰退耐性	魔力を练る	ド根性

★★★ ラテ

萌属性：つるぺた、ドS

属性：风

服装	フラワードレス	妖精の气まぐれ	2年A组スク水	やわらかソフト
技能	ウィンドバースト	オーラアタック	オーラアタック	ヒール
	アクアバースト	ポイズンストレート	受け流し	パーティリカバー
	魔力障壁	カウンター	お前を许さない	献身
	ファイアバースト	一度で二倍おいしい	梅の幸运力	ウィンドショット
	同志よ战え!	アーマーブレイク	自己修复	不能神の加护
	アースバースト	速攻	竹の强运力	リザレクション
	风神の衣	思考停止	火事场力	风なんか怖くない
	SP自动回复	パラライズジャブ	まとめてぶっ飞ばす	节约

★★★ レーチェ

萌属性：兽耳、つるぺた

属性：火

服装	なりきりにゃんこ	ミニミニプリーツ	水玉フリル	肉球スタンプ
技能	オーラアタック	ウィンドショット	ヒール	オーラアタック
	お前を许さない	魔力障壁	ブラインド	アームドアタック
	クリティカル率アップ	アクアショット	ウィンドショット	麻痹半减
	解毒	ソウルドレイン	献身	梅の幸运力
	アーマーブレイク	麻痹半减	应援	一度で二倍おいしい
	竹の强运力	ファイアショット	リザレクション	サイレンスナックル
	体得	魔力の胎动	ヘイスト	ド根性
	气合いを入れる	アースショット	コンプヒール	まとめてぶっ飞ばす

★★★ キラービー

萌属性：お尻

属性：风

服装	セーラーハニー	乙女ちっくガーリー	ナイトフラワー	ギリギリひもパン
技能	オーラアタック	ウィンドショット	オーラアタック	オーラアタック
	お前を许さない	ブラインド	金品强夺	まとめてぶっ飞ばす
	受け流し	お金好き	カウンター	自己修复
	まとめてぶっ飞ばす	ヘイスト	お前を许さない	魔法カウンター
	クリティカル率アップ	梅の幸运力	竹の强运力	竹の强运力
	梅の幸运力	リフレッシュ	ヘイスト	カウンター
	お前をマジで许さない	サイレンス	一度で二倍おいしい	お前をマジで许さない
	同志よ守れ!	スロー	パラライズジャブ	速攻

★★★ オルトロス

萌属性：兽耳、つるぺた

属性：火

服装	お手传いエプロン	リトルレディ	初恋ミント	プリティチャーム
技能	ファイアショット	オーラアタック	ファイアショット	オーラアタック
	ヒール	まとめてぶっ飞ばす	炎神の衣	ヘイスト
	リフレッシュ	カウンター	ブラインド	お前をマジで许さない
	激励	毒耐性	ヘイスト	受け流し
	パーティヒール	アーマーブレイク	お金好き	かばう
	ファイアストライク	松の奇迹力	コンプヒール	魔力障壁
	リザレクション	お前をマジで许さない	炎なんか怖くない	火事场力
	献身	同志よ守れ!	思考停止	激励

★★★ オーク

萌属性：巨乳、ドジっ娘

属性：土

服装	むちぷりんビギー	ひもパンストライプ	サスペンダーパンツ	ブーブーフリル
技能	オーラアタック	ヒール	オーラアタック	ウィンドショット
	梅の幸运力	地神の衣	まとめてぶっ飞ばす	かばう
	お前を许さない	アースショット	梅の幸运力	ポイズンストレート
	かばう	リザレクション	オーラは友达	ファイアショット
	竹の强运力	激励	ヒール	体得
	まとめてぶっ飞ばす	コンプヒール	アーマーブレイク	まとめてぶっ飞ばす
	土は友达	衰退半减	竹の强运力	魔力付与
	气合いを入れる	无垢の祈り	お前をマジで许さない	应援

★★★ ゴブリン

萌属性：お尻、热血

属性：土

服装	运动部の助っ人	サンシャインビーチ	トゲトゲパンク	メタリックサイド
技能	オーラアタック	アースショット	オーラアタック	オーラアタック
	アームドブレイク	ファイアショット	梅の幸运力	たまに守る
	クリティカル率アップ	ソウルドレイン	お前を许さない	お前を许さない
	金品强夺	自己修复	ポイズンストレート	ヒール
	一度で二倍おいしい	ウィンドショット	カウンター	かばう
	梅の幸运力	アクアショット	竹の强运力	毒半减
	死者の呼び声	スロー	クリティカル率アップ	売に笼る
	お前をマジで许さない	魔力を练る	バーサク	麻痹耐性

★★★ マタンゴ

萌属性：お尻、甘えん坊

属性：土

服装	きのこ变身セット	ストライプサーカス	きのこの森	にょっきりきのこ
技能	オーラアタック	ヒール	アースショット	アースショット
	梅の幸运力	アースショット	ファイアショット	スロー
	アームドブレイク	リフレッシュ	毒耐性	ファイアショット
	アーマーブレイク	売に笼る	魔法カウンター	アースバースト
	パラライズ	速攻	アクアショット	HP自动回复
	体得	献身	魔力を练る	アクアショット
	竹の强运力	ド根性	ウィンドショット	サイレンス
	スロー	コンプリザレクション	ソウルドレイン	死者の呼び声

★★★ スライム

萌属性：绝对领域、野性的

属性：水

服装	甲冑ワンピース	プチプチフラワー	ぽんぽんストロベリー	スライムべつたり
技能	オーラアタック	アクアショット	ヒール	オーラアタック
	かばう	ブラインド	梅の幸运力	アームドブレイク
	梅の幸运力	ウィンドショット	アクアショット	一度で二倍おいしい
	たまに守る	ポイズン	パーティリカバー	金品强夺
	自己修复	ファイアショット	パーティヒール	サイレンスナックル
	お前をマジで许さない	スロー	水神の衣	お金好き
	挑发	アースショット	売に笼る	一度だけの绝对回避
	竹の强运力	アクアストライク	不能神の加护	いいもんめつけ

★★★ コボルト

萌属性：兽耳、ロリ

属性：火

服装	モンストピア运动会	にゃんこパラダイス	ブラックウエーブ	ミントミントフラワー
技能	ヒール	オーラアタック	オーラアタック	ファイアトライク
	ファイアショット	ポイズンストレート	ヒール	アースショット
	リフレッシュ	ブラインドフック	かばう	アクアショット
	パーティーヒール	金品强夺	同志よ战え!	ウィンドショット
	リザレクション	一度で二倍おいしい	松の奇迹力	アースバースト
	献身	竹の强运力	リザレクション	ファイアストーム
	コンプヒール	火事场力	まとめてぶっ飞ばす	魔力付与
	SP自动回复	パラライズジャブ	売に笼る	オーラは友达

FEATURE

INFORMATION

EXPRESS

GUIDE

★★★

カリプソ

萌属性：ツンデレ、不思议ちゃん

属性：水

服装	绀色スク-ル水着	贝壳ビキニ	パ-ルベルベット	诱惑オ-シャン
技能	激励	自己修复	オ-ラアタック	アクアショット
	オ-ラアタック	アクアショット	应援	应援
	ヒ-ル	リフレッシュ	ア-ムドブレイク	ブラインドフック
	HP自动回复	パ-ティヒ-ル	お金好き	魔力障壁
	お前をマジで许さない	ア-スバ-スト	梅の幸运力	パラライズ
	受け流し	水神の衣	サイレンス	魔力付与
	无垢の祈り	水は友达	ヘイスト	魔力を练る
	气合いを入れる	献身	节约	アクアストライク

★★★

セイレ-ン

萌属性：魔法少女、天然

属性：水

服装	キラッとアイドル	ミラクルスタ-	デニムリボン	アイドルチエック
技能	オ-ラアタック	ヒ-ル	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	应援	パ-ティヒ-ル	ア-ムドブレイク	激励
	ヘイスト	アクアショット	かばう	魔力障壁
	アクアバ-スト	パ-ティリカバ-	应援	应援
	魔力付与	コンプリザレクション	魔力付与	思考停止
	まとめてぶっ飞ばす	献身	クリティカル率アップ	パ-ティヒ-ル
	スロ-	魔力障壁	お前をマジで许さない	魔力付与
	思考停止	激励	アクアバ-スト	アクアスト-ム

★★★

インプ

萌属性：ツインテ-ル、ツンデレ

属性：风

服装	デビルガ-ル	悪魔のささやき	ポップスケルトン	ロ-ズガ-デン
技能	ウインドショット	ウインドショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	不吉	ア-スショット	激励	挑发
	お前を许さない	アクアショット	ヒ-ル	まとめてぶっ飞ばす
	ウインドバ-スト	风神の衣	魔力障壁	风なんか怖くない
	かばう	ファイアショット	ヘイスト	受け流し
	气合いを入れる	魔法カウンタ-	魔力付与	HP自动回复
	ウインドストライク	节约	コンプリザレクション	应援
	体得	ウインドストライク	思考停止	お前をマジで许さない

★★★

ケンタウロス

萌属性：お尻、おてんば

属性：土

服装	动きやすい轻量铠	ブラックホ-スレザ-	ロマンティックロ-ズ	情热バックリボン
技能	オ-ラアタック	ア-スショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	激励	ファイアショット	かばう	バ-サク
	应援	ア-スバ-スト	お前を许さない	お前を许さない
	竹の强运力	魔法カウンタ-	受け流し	まとめてぶっ飞ばす
	かばう	地神の衣	ド根性	火事场力
	ア-マ-ブレイク	ファイアバ-スト	自己修复	松の奇迹力
	まとめてぶっ飞ばす	土は友达	ア-ムドブレイク	气合いを入れる
	同志よ守れ!	速攻	売に笼る	一度で三倍おいしい

★★★

バンシ-

萌属性：兽耳、お娘样

属性：水

服装	空色ドレス	空色フラワ-	ハイレグバニ-	パ-プルレディ
技能	ヒ-ル	アクアショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	リフレッシュ	ポイズン	ポイズンストレ-ト	ア-ムドブレイク
	水神の衣	お金好き	ねこばば	水なんか怖くない
	パ-ティヒ-ル	ブラインド	ブラインドフック	まとめてぶっ飞ばす
	アクアショット	HP自动回复	暗暗耐性	アクアストライク
	献身	パラライズ	速攻	魔力付与
	アクアストライク	节约	お前をマジで许さない	同志よ战え!
	コンプリザレクション	アクアバ-スト	一度で三倍おいしい	SP自动回复

★★★

ティビカ

萌属性：姊御、ドM

属性：土

服装	森の踊り子	オリエンタルフラワ-	グリ-ンバタフライ	踊り子の诱惑
技能	オ-ラアタック	ヒ-ル	ブラインドフック	オ-ラアタック
	ポイズンストレ-ト	毒耐性	オ-ラアタック	挑发
	いいもんめつけ	リフレッシュ	ア-ムドブレイク	売に笼る
	金品强夺	ア-スショット	いいもんめつけ	ヒ-ル
	一度で二倍おいしい	お金好き	まとめてぶっ飞ばす	受け流し
	サイレンスナックル	魔力付与	クリティカル率アップ	ア-マ-ブレイク
	一度だけの绝对回避	オ-ラは友达	速攻	ド根性
	パラライズジャブ	激励	思考停止	气合いを入れる

★★★

ウィルオウィスプ

萌属性：ロリ、ツンデレ

属性：火

服装	お娘样のドレス	ブラックプチレ-ス	不思议の国のゴ-スト	モダンストライプ
技能	オ-ラアタック	ファイアショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	梅の幸运力	ア-スショット	解毒	たまに守る
	カウンタ-	アクアショット	ねこばば	お前を许さない
	お前を许さない	ウインドショット	松の奇迹力	ライフドレイン
	火事场力	节约	ア-マ-ブレイク	激励
	气合いを入れる	ファイアストライク	一度で三倍おいしい	まとめてぶっ飞ばす
	松の奇迹力	魔法カウンタ-	お前をマジで许さない	受け流し
	パラライズジャブ	魔力の胎动	死者の呼び声	气合いを入れる

★★★

マミ-

萌属性：不思议ちゃん、ドジっ娘

属性：土

服装	ぐるぐる包帯	ミステリアスセクシ-	砂漠のオアシス	ハ-トスパイダ-
技能	オ-ラアタック	ア-スショット	オ-ラアタック	ア-ススト-ム
	たまに守る	土は友达	バ-サク	リフレッシュ
	自己修复	ファイアショット	梅の幸运力	ファイアショット
	挑发	梅の幸运力	まとめてぶっ飞ばす	パ-ティヒ-ル
	激励	パ-ティリカバ-	竹の强运力	リザレクション
	リザレクション	まとめてぶっ飞ばす	松の奇迹力	ア-スストライク
	魔力障壁	竹の强运力	一度で三倍おいしい	ファイアバ-スト
	コンプヒ-ル	速攻	お前をマジで许さない	ヘイスト

★★★

エルフ

萌属性：いいんちょ、大和抚子

属性：风

服装	清廉洁白乙女	ア-ガイルドリ-ム	パ-プルアンサンブル	クロスバタフライ
技能	オ-ラアタック	ウインドショット	ウインドスト-ム	オ-ラアタック
	竹の强运力	ウインドバ-スト	アクアショット	お前を许さない
	お前を许さない	アクアスト-ム	风は友达	竹の强运力
	オ-ラは友达	SP自动回复	魔力障壁	不吉
	气合いを入れる	ア-ススト-ム	节约	アクアショット
	松の奇迹力	ファイアスト-ム	アクアバ-スト	ウインドストライク
	ウインドバ-スト	魔力の胎动	体得	松の奇迹力
	アクアバ-スト	ウインドスト-ム	ウインドストライク	魔力を练る

★★★

ジャックランタン

萌属性：お尻、小悪魔

属性：火

服装	ハロウインパ-ティ	フライングバット	ランタンナイト	スウィ-トレ-ス
技能	ファイアショット	オ-ラアタック	ファイアショット	ファイアスト-ム
	ファイアバ-スト	ア-ムドブレイク	ポイズン	ア-スショット
	ア-スバ-スト	不吉	ファイアバ-スト	魔力付与
	节约	梅の幸运力	ア-スバ-スト	魔法カウンタ-
	スロ-	パラライズジャブ	魔力を练る	ア-ススト-ム
	アクアバ-スト	サイレンスナックル	アクアバ-スト	ファイアストライク
	ウインドバ-スト	魔法カウンタ-	ウインドバ-スト	炎神の衣
	魔力の胎动	お前をマジで许さない	体得	速攻

★★★

ダ-クエルフ

萌属性：いいんちょ、热血

属性：风

服装	军曹殿の标准装备	アシンメトリ-パンツ	レジメンタルフラワ-	セクシ-テ-プ
技能	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	ポイズンストレ-ト	ヒ-ル	お前をマジで许さない	お前を许さない
	梅の幸运力	スロ-	同志よ战え!	ウインドバ-スト
	お前を许さない	リフレッシュ	バ-サク	风なんか怖くない
	竹の强运力	思考停止	气合いを入れる	松の奇迹力
	ウインドバ-スト	スキル封じ半减	一度で三倍おいしい	たまに守る
	同志よ战え!	不能神の加护	まとめてぶっ飞ばす	ウインドストライク
	アクアバ-スト	死者の呼び声	松の奇迹力	SP自动回复

★★★

カマイタチ

萌属性：ドM、绝对领域

属性：风

服装	くのいち装束	汚れなき纯白	夜樱乱舞	手里剑ニンニン
技能	オ-ラアタック	ウインドショット	ヒ-ル	ウインドバ-スト
	ポイズンストレ-ト	まとめてぶっ飞ばす	リフレッシュ	ヘイスト
	パラライズジャブ	竹の强运力	ウインドショット	アクアバ-スト
	ねこぱぱ	アクアショット	不能神の加护	魔法カウンタ-
	速攻	速攻	献身	ファイアバ-スト
	お前をマジで许さない	暗暗半减	リザレクション	ア-スバ-スト
	一度で三倍おいしい	バ-サク	速攻	体得
	一度だけの绝对回避	魔力を练る	コンブヒ-ル	思考停止

★★★

オ-ガ

萌属性：野性的、姊御

属性：火

服装	女战士の铠	セクシ-アマゾネス	隐れ乙女心	挑发バカンス
技能	オ-ラアタック	ファイアショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	ア-マ-ブレイク	ヒ-ル	ポイズンストレ-ト	お前を许さない
	受け流し	ア-スショット	ねこぱぱ	カウンタ-
	たまに守る	ウインドバ-スト	ア-ムドブレイク	ア-ムドブライク
	HP自动回复	速攻	サイレンスナックル	梅の幸运力
	まとめてぶっ飞ばす	ファイアバ-スト	毒耐性	ア-スショット
	挑发	パラライズ	いいもんめつけ	まとめてぶっ飞ばす
	体得	魔力の胎动	ア-マ-ブレイク	ファイアストライク

★★★

小豆洗い

萌属性：つるぺた、兽耳

属性：水

服装	小豆染めの着物	キュ-トドット	セクシ-ダイヤモンド	プレゼントリボン
技能	オ-ラアタック	アクアショット	アクアショット	オ-ラアタック
	ポイズンストレ-ト	ヒ-ル	梅の幸运力	まとめてぶっ飞ばす
	金品强夺	无垢の祈り	ア-マ-ブレイク	自己修复
	ブラインドフック	水なんか怖くない	竹の强运力	挑发
	サイレンスナックル	パ-ティヒ-ル	まとめてぶっ飞ばす	松の奇迹力
	一度で二倍おいしい	アクアバ-スト	体得	受け流し
	气合いを入れる	コンブヒ-ル	アクアストライク	お前をマジで许さない
	パラライズジャブ	不能神の加护	ヘイスト	同志よ战え!

★★★

ワイト

萌属性：姊御、热血

属性：土

服装	ロックンレディ	ミッドナイトロ-ズ	バイオレットベリ-	ロックなひもぱん
技能	オ-ラアタック	ア-スバ-スト	ア-スショット	オ-ラアタック
	梅の幸运力	魔法カウンタ-	リフレッシュ	ブラインドフック
	お前を许さない	ファイアバ-スト	パ-ティヒ-ル	竹の强运力
	カウンタ-	ライフドレイン	土は友达	气合いを入れる
	自己修复	地神の衣	无垢の祈り	土なんか怖くない
	まとめてぶっ飞ばす	スロ-	コンブヒ-ル	火事场力
	竹の强运力	アクアバ-スト	壳に笼る	松の奇迹力
	バ-サク	ウインドバ-スト	コンプリザレクション	お前をマジで许さない

★★★

ドラゴン

萌属性：热血、天然

属性：火

服装	オリエンタルドレス	热血ドラゴン	红莲の炎	カンフ-バイオレット
技能	オ-ラアタック	ファイアショット	ファイアショット	オ-ラアタック
	お前を许さない	リフレッシュ	お前を许さない	お前をマジで许さない
	竹の强运力	パ-ティヒ-ル	クリティカル率アップ	カウンタ-
	体得	魔法カウンタ-	まとめてぶっ飞ばす	气合いを入れる
	解毒	同志よ守れ!	受け流し	クリティカル率アップ
	クリティカル率アップ	ド根性	ファイアバ-スト	松の奇迹力
	ア-マ-ブレイク	コンブヒ-ル	ア-スバ-スト	魔法カウンタ-
	ファイアバ-スト	ファイアバ-スト	ア-マ-ブレイク	まとめてぶっ飞ばす

★★★

爱莉

萌属性：巨乳、天然

属性：火

服装	蛇姬太夫	オイランジェリ-	蛇の甘啮み	ねじりはちまき
技能	ファイアスト-ム	お前を许さない	ファイアストライク	オ-ラアタック
	ア-スショット	オ-ラアタック	たまに守る	不吉
	不能神の加护	炎なんか怖くない	ア-スショット	まとめてぶっ飞ばす
	ア-スバ-スト	梅の幸运力	麻痹耐性	暗暗耐性
	ソウルドレイン	ア-マ-ブレイク	お前をマジで许さない	ライフドレイン
	节约	一度で三倍おいしい	魔法カウンタ-	松の奇迹力
	ファイアストライク	バ-サク	同志よ战え!	ブラインドフック
	魔力の胎动	竹の强运力	魔力の胎动	气合いを入れる

★★★

织姬

萌属性：ツインテ-ル、お嬢样

属性：风

服装	天の川の振袖ビキニ	绮罗星カ-ニバル	みるきいセ-ラ-	押しかけ恋女房
技能	オ-ラアタック	ウインドショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	ブラインドフック	ヒ-ル	激励	クリティカル率アップ
	风神の衣	衰退半减	ウインドショット	ウインドスト-ム
	一度で二倍おいしい	パ-ティヒ-ル	魔力障壁	同志よ守れ!
	サイレンスナックル	不能神の加护	アクアショット	魔力の胎动
	应援	思考停止	魔力付与	アクアスト-ム
	魔力付与	一度で二倍おいしい	ウインドバ-スト	同志よ战え!
	ヘイスト	死者の呼び声	ウインドスト-ム	パ-ティヒ-ル

★★★

ミノタウロス

萌属性：巨乳、ドM

属性：火

服装	モ-モ-メイド	ホルスタインキュ-ト	ミルク祭り	フロントT
技能	オ-ラアタック	ヒ-ル	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	お前を许さない	ファイアショット	お前を许さない	梅の幸运力
	炎は友达	パ-ティ-ヒ-ル	かばう	お前をマジで许さない
	梅の幸运力	パ-ティ-リカバ-	HP自动回复	挑发
	一度で二倍おいしい	节约	解毒	一度で三倍おいしい
	お前をマジで许さない	炎神の衣	カウンタ-	バ-サク
	竹の强运力	コンプリザレクション	激励	松の奇迹力
	バ-サク	献身	お前をマジで许さない	まとめてぶっ飞ばす

★★★

モカ

萌属性：おてんば、ツンデレ

属性：水

服装	小悪魔ドレス	ゆ-わくハ-ト	スタッドパンツ	白いケダモノ
技能	アクアショット	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	竹の强运力	竹の强运力	激励	衰退半减
	お前を许さない	金品强夺	水神の衣	HP自动回复
	魔力付与	スキル封じ耐性	魔力障壁	お前を许さない
	ウインドショット	一度で二倍おいしい	パ-ティヒ-ル	カウンタ-
	まとめてぶっ飞ばす	サイレンスナックル	魔力付与	气合いを入れる
	オ-ラは友达	お前をマジで许さない	梅の幸运力	挑发
	クリティカル率アップ	ヘイスト	应援	お前をマジで许さない

★★★ マタリ

萌属性：绝对领域、甘えん坊

属性：土

服装	门番の铠	プリティクール	无口ローライズ	女豹ビキニ
技能	オーラアタック	ヒール	アースショット	オーラアタック
	地神の衣	アースショット	リフレッシュ	まとめてぶっ飞ばす
	受け流し	パーティリカバー	スキル封じ耐性	气合いを入れる
	たまに守る	魔力障壁	ファイアショット	一度で三倍おいしい
	土は友达	献身	アクアショット	バーサク
	まとめてぶっ飞ばす	コンプヒール	SP自动回复	ド根性
	竹の强运力	同志よ战え!	ウインドショット	火事场力
	壳に笼る	コンプリザレクション	魔力を练る	松の奇迹力

★★★ ミミック

萌属性：巨乳、小恶魔

属性：土

服装	お姉さんの水着	宵の花园	暁の花宴	スプリングフラワー
技能	オーラアタック	アースショット	アースショット	オーラアタック
	ポイズンストレート	ヒール	梅の幸运力	まとめてぶっ飞ばす
	金品强夺	リフレッシュ	ファイアショット	梅の幸运力
	ブラインドフック	激励	竹の强运力	挑发
	一度で二倍おいしい	魔力障壁	まとめてぶっ飞ばす	竹の强运力
	サイレンスナックル	リザレクション	ファイアストライク	火事场力
	速攻	无垢の祈り	アースストライク	アームドブレイク
	お前をマジで许さない	コンプヒール	魔力を练る	バーサク

★★★ ネクロマンサー

萌属性：巨乳、姊御

属性：土

服装	ラブドクロ	フルメタルパンツ	スペシャルボーン	セクシーナイト
技能	アースショット	オーラアタック	オーラアタック	オーラアタック
	ポイズン	金品强夺	まとめてぶっ飞ばす	パーティヒール
	ブラインド	クリティカル率アップ	竹の强运力	激励
	不能神の加护	一度で二倍おいしい	土なんか怖くない	魔力障壁
	サイレンス	アームドブレイク	同志よ战え!	クリティカル率アップ
	パラライズ	まとめてぶっ飞ばす	アースストライク	アースストーム
	思考停止	いいもんめっけ	地神の衣	ファイアストーム
	死者の呼び声	アーマーブレイク	ファイアストライク	魔力の胎动

★★★ イスターシャ

萌属性：ツインテール、魔法少女

属性：火

服装	创造主の圣なる衣	创造主の秘密	大人の游び心	ガードフエザー
技能	オーラアタック	ファイアストーム	オーラアタック	ファイアショット
	アーマーブレイク	魔法カウンター	お前を许さない	应援
	梅の幸运力	アースショット	不吉	竹の强运力
	受け流し	アースバースト	麻痹耐性	炎なんか怖くない
	气合いを入れる	オーラは友达	ド根性	まとめてぶっ飞ばす
	火事场力	不能神の加护	クリティカル率アップ	コンプヒール
	お前をマジで许さない	ファイアストライク	お前をマジで许さない	ファイアストライク
	挑发	魔力を练る	气合いを入れる	魔力を练る

★★★ タロス

萌属性：ドジっ娘、甘えん坊

属性：水

服装	メカニックアーマー	デジタルドリーム	小花パラダイス	チエリーパーティ
技能	オーラアタック	オーラアタック	オーラアタック	アクアショット
	お前を许さない	ポイズンストレート	アームドブレイク	ライフドレイン
	カウンター	梅の幸运力	受け流し	挑发
	竹の强运力	金品强夺	竹の强运力	ウインドショット
	たまに守る	一度で二倍おいしい	激励	オーラなんか怖くない
	水神の衣	气合いを入れる	アーマーブレイク	アームドブレイク
	麻痹半减	竹の强运力	HP自动回复	まとめてぶっ飞ばす
	まとめてぶっ飞ばす	お前をマジで许さない	气合いを入れる	气合いを入れる

★★★ 蓝缎

萌属性：大和抚子、ドS

属性：水

服装	冰雪の着物	六花ガール	水引ガール	ふんどしガール
技能	アクアショット	オーラアタック	オーラアタック	アクアショット
	アクアバースト	アームドブレイク	同志よ战え!	ウインドショット
	ウインドバースト	解毒	竹の强运力	アクアストーム
	ファイアバースト	松の奇迹力	アーマーブレイク	ウインドバースト
	ヘイスト	速攻	カウンター	魔力を练る
	体得	お前をマジで许さない	まとめてぶっ飞ばす	アクアストライク
	アースバースト	水神の衣	应援	死者の呼び声
	コンプヒール	一度で二倍おいしい	魔力付与	魔力の胎动

★★★ デュラハン

萌属性：ツンデレ、天然

属性：土

服装	女骑士の甲胄	チャームなひもパン	宵暗の淑女	ホワイトスパイダー
技能	オーラアタック	アースストーム	オーラアタック	アースショット
	かばう	ファイアストーム	まとめてぶっ飞ばす	ファイアショット
	竹の强运力	ライフドレイン	カウンター	魔力付与
	サイレンスナックル	地神の衣	土なんか怖くない	竹の强运力
	受け流し	アクアストーム	魔力障壁	お前をマジで许さない
	お前をマジで许さない	ウインドストーム	激励	气合いを入れる
	壳に笼る	魔力の胎动	魔法カウンター	体得
	同志よ守れ!	魔力を练る	お前をマジで许さない	アースバースト

★★★ ジャックフロスト

萌属性：小恶魔、魔法少女

属性：水

服装	ひんやり雪ん子	水玉スノー	ポップンストライプ	バイオレットキュート
技能	オーラアタック	オーラアタック	オーラアタック	アクアショット
	お前を许さない	ヒール	パーティヒール	ヒール
	水は友达	パーティリカバー	お前を许さない	无垢の祈り
	受け流し	リザレクション	たまに守る	パーティヒール
	应援	不能神の加护	自己修复	パーティリカバー
	ド根性	ねこばば	同志よ守れ!	リザレクション
	气合いを入れる	スロー	同志よ战え!	献身
	お前をマジで许さない	コンプヒール	お前をマジで许さない	激励

★★★ キマイラ

萌属性：不思议ちゃん、野性的

属性：火

服装	パペットマイスター	プチフエザー	パペットガール	ふりふりブラック
技能	オーラアタック	ファイアショット	ファイアストーム	アースショット
	ポイズン	アースショット	ライフドレイン	魔力付与
	ブラインド	スロー	アースストーム	アースバースト
	炎は友达	ウインドショット	アクアストーム	魔力の胎动
	パラライズ	スキル封じ耐性	魔力付与	魔法カウンター
	サイレンス	ファイアバースト	ウインドストーム	ファイアストライク
	ファイアストライク	节约	节约	魔力を练る
	ファイアストーム	火事场力	同志よ战え!	ファイアストーム

★★★ スキュラ

萌属性：天真烂漫、お嬢様

属性：水

服装	インテリドレス	夜のお勉强	ブラックファー	ストライプひもパン
技能	アクアストーム	オーラアタック	ヒール	アクアバースト
	ウインドショット	ポイズンストレート	アクアショット	魔力障壁
	リフレッシュ	ブラインドフック	リフレッシュ	ライフドレイン
	ウインドバースト	クリティカル率アップ	パーティヒール	魔力付与
	ヒール	一度で二倍おいしい	リザレクション	ウインドバースト
	魔法カウンター	パラライズジャブ	节约	ファイアバースト
	アクアストライク	サイレンスナックル	献身	アースバースト
	死者の呼び声	思考停止	ファイアストライク	魔力を练る

★★★ ガ-ゴイル

萌属性：ドS、野性的

属性：风

服装	メタリックアーマー	ダークシャドウ	ピンクドット	セクシ-クイ-ン
技能	ウインドショット	オ-ラアタック	ウインドショット	オ-ラアタック
	お前を许さない	お前を许さない	自己修复	お前をマジで许さない
	自己修复	たまに守る	风は友达	自己修复
	アクアショット	风神の衣	パ-ティヒ-ル	应援
	解毒	売に笼る	お金好き	HP自动回复
	松の奇迹力	梅の幸运力	不吉	一度で三倍おいしい
	ウインドバ-スト	激励	パラライズ	松の奇迹力
	速攻	お前をマジで许さない	思考停止	バ-サク

★★★ ワルキュ-レ

萌属性：天然、天真烂漫

属性：风

服装	女神の战装束	乙女の耻じらい	女神の休日	果实の游び心
技能	オ-ラアタック	ヒ-ル	ウインドショット	オ-ラアタック
	かばう	パ-ティリカバ-	アクアショット	まとめてぶっ飞ばす
	自己修复	ウインドショット	竹の强运力	梅の幸运力
	受け流し	パ-ティヒ-ル	まとめてぶっ飞ばす	カウンタ-
	ア-ムドブレイク	リザレクション	バ-サク	ブラインドフック
	たまに守る	思考停止	ヘイスト	气合いを入れる
	HP自动回复	献身	アクアストライク	竹の强运力
	お前をマジで许さない	不能神の加护	ウインドストライク	お前をマジで许さない

★★★ ケルベロス

萌属性：兽耳、绝对领域

属性：火

服装	番犬といっしょ	イカした锁	ふわふわわたがし	番犬ドリ-ム
技能	オ-ラアタック	ファイアショット	オ-ラアタック	ファイアショット
	お前を许さない	ア-スショット	金品强夺	梅の幸运力
	梅の幸运力	魔法カウンタ-	クリティカル率アップ	ア-スショット
	自己修复	アクアショット	ア-マ-ブレイク	まとめてぶっ飞ばす
	まとめてぶっ飞ばす	ウインドショット	ア-ムドブレイク	气合を入れる
	竹の强运力	魔力の胎动	一度で二倍おいしい	ファイアストライク
	气合を入れる	ファイアバ-スト	思考停止	松の奇迹力
	速攻	ファイアスト-ム	まとめてぶっ飞ばす	体得

★★★ ヴァンパイア

萌属性：不思议ちゃん

属性：土

服装	禁忌の誓约ドレス	暗夜の宴	血に染まりし红の花	贞操パンツ
技能	ア-スバ-スト	オ-ラアタック	オ-ラアタック	ア-ススト-ム
	ファイアバ-スト	ア-ムドブレイク	激励	ライフドレイン
	ヘイスト	应援	魔力障壁	不吉
	スロ-	ソウルドレイン	お前をマジで许さない	ファイアショット
	SP自动回复	ア-マ-ブレイク	パラライズ	ファイアスト-ム
	アクアバ-スト	魔力付与	サイレンス	自己修复
	ウインドバ-スト	思考停止	应援	暗暗半减
	死者の呼び声	まとめてぶっ飞ばす	魔力付与	ア-スストライク

★★★ グリフォン

萌属性：お嬢样

属性：风

服装	羽のドレスですの	レトロホワイト	パ-プルフェスタ	ピンクピンクリボン
技能	オ-ラアタック	ウインドスト-ム	ウインドショット	ウインドスト-ム
	パ-ティ-ヒ-ル	アクアショット	アクアショット	アクアバ-スト
	パ-ティ-リカバ-	魔力を练る	衰退半减	ヒ-ル
	梅の幸运力	火事场力	お前を许さない	スキル封じ半减
	激励	魔力付与	ブラインドフック	风神の衣
	魔力障壁	アクアバ-スト	サイレンスナックル	献身
	お前を许さない	魔力の胎动	体得	ウインドストライク
	同志よ战え!	ウインドトライク	ウインドストライク	コンプヒ-ル

★★★ リヴァイアサン

萌属性：大和抚子

属性：水

服装	渚のボディス-ツ	夜の秘め花	モノト-ンフラワ-	コ-ラルデイジ-
技能	オ-ラアタック	アクアスト-ム	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	ポイズンストレ-ト	ソウルドレイン	お金好き	まとめてぶっ飞ばす
	ブラインドフック	体得	金品强夺	一度だけの绝对回避
	一度で二倍おいしい	ウインドショット	一度で二倍おいしい	思考停止
	クリティカル率アップ	ウインドバ-スト	ア-ムドブレイク	气合を入れる
	パラライズジャブ	SP自动回复	ア-マ-ブレイク	ねこばば
	サイレンスナックル	魔力の胎动	思考停止	一度で三倍おいしい
	まとめてぶっ飞ばす	アクアストライク	气合を入れる	死者の呼び声

★★★ ジズ

萌属性：ツインテ-ル、ドM

属性：风

服装	トゲトゲ铠	スカイフラワ-	ドットプリンセス	クロスゴ-ルド
技能	ウインドショット	ウインドショット	オ-ラアタック	ウインドバ-スト
	アクアショット	ポイズン	お前を许さない	思考停止
	梅の幸运力	ブラインド	かばう	应援
	不能神の加护	お金好き	竹の强运力	アクアバ-スト
	竹の强运力	ヒ-ル	スロ-	魔力付与
	まとめてぶっ飞ばす	リフレッシュ	气合いを入れる	お前を许さない
	体得	パラライズ	まとめてぶっ飞ばす	速攻
	お前をマジで许さない	サイレンス	火事场力	お前をマジで许さない

★★★ サタン

萌属性：おてんば、甘えん坊

属性：水

服装	魔王の御衣裳	魔王のコウモリ	魔王ナイトフィ-バ-	魔王のバカンス
技能	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック
	お前を许さない	ア-マ-ブレイク	お前をマジで许さない	まとめてぶっ飞ばす
	クリティカル率アップ	应援	HP自动回复	たまに守る
	カウンタ-	お前を许さない	挑发	松の奇迹力
	オ-ラは友达	一度で二倍おいしい	パラライズジャブ	オ-ラなんか怖くない
	竹の强运力	スキル封じ耐性	ヘイスト	气合を入れる
	ア-ムドブレイク	まとめてぶっ飞ばす	一度で三倍おいしい	お前をマジ许さない
	バ-サク	速攻	バ-サク	火事场力

★★★ ベヒモス

萌属性：天真烂漫

属性：土

服装	モスモス铠	ダイヤバタフライ	モノト-ンクロ-バ-	ワンポイントハ-ト
技能	オ-ラアタック	オ-ラアタック	オ-ラアタック	ア-スストライク
	ア-ムドブレイク	ポイズンストレ-ト	お前を许さない	ヒ-ル
	土は友达	クリティカル率アップ	HP自动回复	魔法カウンタ-
	受け流し	一度で三倍おいしい	かばう	ファイアストライク
	ア-マ-ブレイク	ブラインドフック	激励	节约
	売に笼る	松の奇迹力	たまに守る	思考停止
	气合いを入れる	まとめてぶっ飞ばす	气合いを入れる	カウンタ-
	お前をマジで许さない	速攻	魔力障壁	まとめてぶっ飞ばす

★★★ ココ

萌属性：ロリ、ツインテ-ル

属性：火

服装	ゴ-ストドレス	紫苑の星空	プチロゼ	ハ-トプリンセス
技能	ファイアショット	パ-ティ-ヒ-ル	オ-ラアタック	ファイアスト-ム
	ア-スショット	パ-ティ-リカバ-	クリティカル率アップ	ア-スショット
	魔力障壁	ヘイスト	お前を许さない	ア-スバ-スト
	ウインドショット	ファイアショット	カウンタ-	魔力の胎动
	魔法カウンタ-	献身	炎は友达	ファイアストライク
	思考停止	リザレクション	火事场力	魔力を练る
	ファイアバ-スト	スロ-	同志よ战え	速攻
	スロ-	コンプヒ-ル	お前をマジで许さない	コンプヒ-ル

奖杯总数	42	铜杯	25
银杯	13	金杯	3
白金	1		

白金难度	4/10
白金所需时间	50小时以上（视运气而定）
在线奖杯	0

最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯攻略



战记に名を驰せし者　白金
取得条件： 取得其他全部奖杯

キノコニヨッキ林救済！　铜杯
取得条件： 通过第一个地域（迷宫，下同）

ネトリベットリン湖救済！　铜杯
取得条件： 通过第二个地域

アネタイ遗迹救済！　铜杯
取得条件： 通过第三个地域

イン・ビヨウ苑救済！　铜杯
取得条件： 通过第四个地域

ゴスロクォーツ救済！　铜杯
取得条件： 通过第五个地域

ホワイトリミット救済！　铜杯
取得条件： 通过第六个地域

それでも世界は回っている　银杯
取得条件： 达成故事的结局

やっぱり、こうでなくっちゃ！　金杯
取得条件： 达成故事的真结局
奖杯说明： 达成普通结局之后读取通关存档，然后挑战封印区域（具体可查看上文封印区域部分），将全部封印区域打过之后，最后会在第五封印区域找到特殊道具，最后再去第六地域打最终BOSS的地方触发剧情获胜即可达成。

初体验！！　铜杯
取得条件： 开始游戏获得

つかまえた！　铜杯
取得条件： 跟第一个魔物娘成为朋友

こんなかわいい子たちを放っておけるか！　铜杯
取得条件： 跟10个魔物娘成为朋友

ハーレム王　银杯
取得条件： 收服全部魔物娘

改筑ビフォーアフター　铜杯
取得条件： 在宿屋给任意魔物娘改建房间

最高のおもてなし　银杯
取得条件： 给任意魔物娘的房间改建到最高等级

匠の技　金杯
取得条件： 给全部魔物娘的房间改建到最高等级
奖杯说明： 合成房间所需的建材的内裤在后期可以直接在商店购买，但是价格比较贵，而且素材H魔物消耗量也比较多，需要运气和刷钱。

何だ…この感觉！？　铜杯
取得条件： 用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度10次

手が止まらない　铜杯
取得条件： 用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度50次

ゴールドフィンガー　银杯
取得条件： 用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度100次

モンストピアの不思议　铜杯
取得条件： 收集50个H魔物的图鉴

いろんな奴がいるもんだ　银杯
取得条件： 集齐全部H魔物的图鉴
奖杯说明： 只要打过一次的魔物就会进入图鉴，不用实际收服它们，只要将所有迷宫含封印区域在内所有楼层都踏破之后基本上都会解锁。

こ、これがパンツって奴ですか！？　铜杯
取得条件： 首次获得服装内裤（就是送给魔物娘让她们换装的那种）

传说の乙女の圣布狩人　银杯
取得条件： 获得全部服装内裤
奖杯说明： 每个魔物娘除了本身的服装之外还另外有3件需要刷，总数有50×3=150件。服装通常是在收服魔物娘的迷宫中刷，其中有一件在该迷宫的宝箱中，第二件要在采集点取得，第三件则需要击败头上带心形符号的怪物掉落。可以说是本作最难最看运气的奖杯。

モンストピアの案内人？　铜杯
取得条件： 进入多个迷宫楼层
奖杯说明： 具体多少并不明确，但既然有全部进入的奖杯，自然这个也必定解锁。

モンストピアは俺の庭　银杯
取得条件： 进入全部迷宫楼层
奖杯说明： 含封印区域在内所有楼层只要都进入一遍就能解锁，无需踏破。

さぁ、生まれたままの姿に！！　铜杯
取得条件： 战斗中破坏魔物娘的衣服

俺の○○○を产んでくれ！　铜杯
取得条件： 首次使用魔物蛋系统

君がくれたもの　银杯
取得条件： 用魔物蛋系统生成升级房间的建材

受け取ってください！　铜杯
取得条件： 首次给魔物娘送礼物

その笑颜にはかなわない　银杯
取得条件： 给魔物娘送她最喜欢的礼物
奖杯说明： 游戏中期的时候把身上所有礼物都送给某一个魔物娘，高几率能解锁。

ガンバレ！俺は後ろで见てるから　铜杯
取得条件： 首次战斗

俺にだってやれる事はある！　铜杯
取得条件： 主人公首次使用“だす”指令

仆と契约してよ　铜杯
取得条件： 给魔物娘设置宠物魔物

仲良しパーティ　铜杯
取得条件： 属性连携达成5连

熟练パーティ　铜杯
取得条件： 属性连携达成10连

最高のパーティ　银杯
取得条件： 属性连携达成20连
奖杯说明： 这个奖杯建议在魔物娘战中达成，因为杂兵战一般不会维持这么久（实力差太远的情况会有，但危险），参照上文流程中的魔物娘弱点，并且针对弱点来配置队伍，有针对性地刷就能解锁。

これも一つのエンディング　银杯
取得条件： 跟某一个魔物娘亲密度达到最高

一人なんて选べない　金杯
取得条件： 跟所有魔物娘亲密度达到最高
奖杯说明： 本作第二难的奖杯，刷内裤的时候一般会打出不少摩擦点数，可以用心跳触摸系统，但最有效的方法还是送礼物，达成真结局之后再刷。

お前たちのものは俺のもの　银杯
取得条件： 获得10种ユニークアイテム
将被说明：所谓的ユニークアイテム是指图标上带星号的装备，封印区域到处都是，而且后期在商店也可以买到一些品种。

君达のおかげ　铜杯
取得条件： 击败100只魔物

君达には头が上がらない　铜杯
取得条件： 击败1000只魔物

君达みんな最高だ！！　银杯
取得条件： 击败10000只魔物

文 乌冬 美编 咕噜



《自由战争》由 Shift、Dimps 和 SCE 日本工作室三个制作组联合开发，其中 Shift 和 SCE 日本工作室分别是《噬神者》以及《暗魂献祭》的开发小组，所以本作兼备之前两款作品的优点，并在此基础上加入了独特的制棘系统，带给玩家不同的共斗体验。

ACT	自由战争			必需记忆卡
	フリーダムウォーズ			1331MB
	SCEJA	2014年6月26日	日版	1~8人
	零售版：6264日元/下载版：5184日元	对应PSV TV	对应玩家年龄：12岁以上	

关键词解释

咎人



玩家在游戏中的身分。咎人一生下来就背负着 100 万年刑期，游戏的目的之一就是通过自愿服务和贡献资源的方式把头上显示的刑期减完。

自愿服务（ボランティア）

也就是共斗游戏中的任务，通过完成自愿服务可以获得资源以及减少刑期。

协泛者（アクセサリ）



协泛者是跟随着玩家的人型机器人，它负责监视玩家的日常行为，对违规的玩家做出增加刑期的处罚。同时协泛者也会作为玩家的助手一同执行任务，给予玩家各种帮助，玩家还可下达指令让其执行。

牢狱都市帕诺普提冈（パノプティコン）

咎人们的据点，简称 PT，在这里可进行任务接取以及买卖道具等活动。游戏中还有其他势力的 PT 存在，相当于敌方。



PT 法

由于玩家有着咎人身分，被各种条规限制着，如果触犯了这些规定，就会受到增加刑期的处罚。



恩赦点数（恩赦ポイント）

完成任务或贡献资源后获得，相当于金钱，可用来购买道具和解锁权限。

情报位阶权限

咎人的等级，随着刑期的减少，可以触发提升情报位阶权限等级的任务，等级提升后可以解锁的权限也更多，从而获得更多的“自由”。

掠夺者（アブダクター）

任务中的主要敌人，大型掠夺者会抢夺 PT 的市民和玩家的协泛者，需要将其击破或从其手中夺回人质。



本文对应游戏版本：1.11

系统

角色创建



游戏一开始需要创建自己的角色，可设定的包括名字、性别和身体的部位，不过这些都可以在以后任意更改，所以不必太纠结。角色创建完后玩家要从日本的地区中选择一个作为自己的所属势力（中文版则是世界各地），以后玩家贡献资源时，资源数会计入自己所选的地区（需联网），从而和其他地区的玩家竞争。之后玩家还需要自定义自己的协泛者，和玩家角色一样可以在以后任意更改，协泛者的具体作用见后。

操作

据点操作

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整
方向键	项目选择
○	确认/动作键（对话及拾取道具等）
□	打开地图（房间以外）
△	显示历史通知列表
×	取消/奔跑（移动中长按）
L	视角回中/拉进镜头（长按）
R	奔跑（移动中长按）
START	打开瞀人管理菜单
SELECT	更新游戏的相关网络资讯（房间内，需联网）

战斗操作

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整/切换锁定部位（锁定中）
方向键↑/↓	切换武器
方向键←/→	切换道具
□	弱攻击（近战武器）/射击（远程武器）
△	强攻击（近战武器）/上弹（远程武器）
×	回避/奔跑（移动中长按）
○	使用道具/动作键（拾取资源类道具和搬运市民等）
L	视角回中/锁定（近战武器时长按）/瞄准模式（远程武器）
R	射出荆棘/荆棘蓄力（长按）/快速移动（荆棘连接中）
START	打开暂停菜单
SELECT/触摸屏	打开指令面板

注：以默认操作为准。

武器

本作的武器分为近战和远程两种，近战武器包括小剑、大剑和枪，远程武器包括个人携行火器、多目的火器和分队支援火器。任务能同时携带两种武器出战，可以根据战况需要自由搭配。

小剑



小剑的攻击力偏低，不过移动速度高，并且攻击间隙小，可以做出灵活的立回。同时小剑还是近战武器里惟一能使用熔断的，能快速破坏大型掠夺者的部位。

攻击模式1　适用武器：ムラサメ Mk.9、ダマスカスナイフ

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□	前4段中可以按△派生到重攻击Combo，全部5段打完进入空中状态
重攻击Combo	△△ △・△	第二种Combo为在第一段△的攻击动作中看准时机按△，时机为冲击波后刀快回到腰间的瞬间，这样可派生到蓄力攻击Combo
蓄力攻击Combo	长按△	可两段蓄力，攻击完落地后按△可派生到轻攻击Combo的第5段
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式2　适用武器：EZ-ファアルケⅡ、ハッピ-チョッパ-

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	全部3段打完后再按□可无限循环最后两段，连段中按△可派生到重攻击Comb
重攻击Combo	△△△ △・△	第一段△后按□可派生到轻攻击Combo，第二种Combo为在第一段△的攻击动作中看准时机按△，时机为突刺后刀快回到腰间的瞬间，这样可派生到蓄力攻击
蓄力攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式3　适用武器：隼影、クリス

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□	前4段中可以按△派生到重攻击Combo的第一段，打完后按△派生到重攻击Combo的第三段
重攻击Combo	△△△ △△・△	第二种Combo为在第二段△的攻击动作中看准时机按△，时机为斩击结束后开始收招的瞬间，这样可派生到蓄力攻击
蓄力攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击Combo	奔跑中□□	打完后按□可派生到轻攻击Combo，按△派生到重攻击Combo
闪避动作	奔跑中△	连打△可连续左右闪避，最多5次
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

大剑



牺牲了移动速度换来高攻击力的武器，单招威力不俗，并且弱攻击也可蓄力，适合一击脱离战术。

攻击模式1　适用武器：TB-32/H、カンナギ Mk.5

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □（←□）（→□）	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
重攻击Combo	△△△	第一段和第二段中按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

攻击模式2　适用武器：残影、テブテジュ

名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □（←□）（→□）	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
重攻击Combo	△△△	第一段和第二段中按□可派生到轻攻击Combo，第三段结束后按△可循环
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

攻击模式3	适用武器：ミマ–ス、カリバ–ン	
名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□ □（←□）（→□）	通常按下□□为纵斩和右横斩的两段攻击，但是攻击中按（←□）可派生到左横斩，并且（←□）和（→□）可以互相派生
重攻击Combo	△△△	连段中按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击Combo	长按□	可两段蓄力，蓄力中可用左摇杆调整刀的角度，第一段蓄力攻击完后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺弱攻击	奔跑中□	单招攻击
冲刺重攻击Combo	奔跑中△△	打完后按□可派生到轻攻击Combo
空中轻攻击	空中□	单招攻击
空中重攻击	空中△	单招攻击

枪



兼备攻击力和攻击速度的武器，前方攻击的判定很强。另外枪的蓄力弱攻击为把枪投掷出去，是惟一能进行远距离攻击的近战武器。

攻击模式1	适用武器：L–6E1、影月	
名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第三段结束后按△可循环，第二段后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	二段蓄力打完后进入空中状态
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式2	适用武器：グラティオン、ヒュウガ Mk.2	
名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第三段结束后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

攻击模式3	适用武器：エクソダス、ロンギヌス	
名称	操作	解说
轻攻击Combo	□□□□□□	连段中按△可派生到重攻击Combo
重攻击Combo	△△△	第二段后按□可派生到轻攻击Combo
蓄力弱攻击	长按□	可两段蓄力
蓄力强攻击	长按△	可两段蓄力
冲刺攻击	奔跑中□	单招攻击
跳跃	奔跑中△	进入空中状态
空中Combo	空中□□□	空中单按△或第一段后按△可直接使出第三段攻击

个人携行火器



便携型枪械，虽然整体攻击力比其他两种远程武器低，不过胜在机动性高，混战中也有稳定的发挥。武器种类从近距离使用的轻机枪到远距离使用的狙击枪都应有尽有，可适应各个距离的战斗。

EZ– カツツエ Ⅰ

种类：轻机枪	射击方式：全自动

简介：初期装备的轻机枪，装弹数多，火力和射程中规中矩，适合近距离战。按住攻击键的连射是轻机枪的特点，但要注意连续射击会导致准星偏移，所以对人形单位这种小目标时，断断续续地射击效果会更好。

アリサカ Mk.1

种类：自动步枪	射击方式：三连发

简介：三连发的自动步枪，并且可以使用瞄准器进行精准射击，适合中远距离的战斗，使用时和目标保持一定的距离是基本前提。

バ–バラ's・イ–ジ–ギア

种类：轻机枪	射击方式：全自动

简介：与 EZ– カツツエ Ⅰ的单发弹药连续射击不同，这把轻机枪是把复数的弹药一次性射出，瞬间火力很高，一次射击就可造成可观的伤害，持续火力不输于重型枪械，对人和对掠夺者都非常实用。

SR–42/LA

种类：狙击枪	射击方式：半自动

简介：可视为アリサカ Mk.1 的强化版，射程更远、攻击力更高，不过装弹数很少，要珍惜每一发子弹，尽量做到有的放矢，否则弹药很快就会打完。

AR–7/L

种类：自动步枪	射击方式：半自动

简介：子弹命中会产生小范围的爆炸，同时射程也不错，不过弹速偏慢，要发挥真正的威力还是得在中、近距离使用。

パルサ –

种类：自动步枪	射击方式：全自动

简介：中远距离使用的连射型武器，缺点和 AR–7/L 一样是弹速略慢，不适合拿来打击运动目标。

多目的火器



以火箭炮和榴弹发射器为主的重型枪械，弹头产生的爆炸有范围攻击判定，对扎堆的敌人效果很好，不过重型武器会导致行动缓慢，被小型敌人缠上很难脱身。

AAW–M2

种类：大型火箭炮	射击方式：半自动

简介：火力和射程都非常优秀的火箭炮，对小型掠夺者和人型目标基本都是一炮秒杀。缺点是装弹数很少，在弹药不足的地图时最好自己带上弹药箱应急。

EZ– ナ – スホルン Ⅲ

种类：小型火箭炮	射击方式：半自动

简介：轻便版的火箭炮，和 AAW–M2 相比降低了威力，但装弹数多、可连射，持续作战能力较高。

EZ– イ – ゲル Ⅳ

种类：榴弹发射器	射击方式：半自动

简介：爆炸范围比两把火箭炮更广的榴弹发射器，可连射。并且榴弹的飞行轨迹为抛物线，可以越过一些较低的障碍物打击敌人。

ブラスタ –

种类：榴弹发射器	射击方式：半自动

简介：同是榴弹发射器，不过这把发射的榴弹会附着在目标上过一段时间再爆炸，利用这个特性，可以发射到地面或墙壁上，当成定时炸弹使用，打击经过的敌人。

炎龙

种类：导弹发射器	射击方式：复数锁定

简介：按 L 键可进行复数锁定，最多可锁定两个单体目标或是大型掠夺者的两个部位，锁定好后进行射击导弹会自动对目标进行追踪，不过锁定过程稍长，另外不锁定射击的话导弹则是普通的直线飞行。

ナンプ Mk.25	
种类：导弹发射器	射击方式：复数锁定
简介：和炎龙一样是可复数锁定的导弹发射器，并且锁定目标增加到了4个，缺点也是锁定过程稍长，还要注意导弹飞行过程中如果碰到其他的子弹是会被击落的。	

分队支援火器

多为重视连射速度的重型枪械，可瞬间发射大量的弹药，是营造弹幕的不二选择，但要注意分队支援火器发射前都有一定的准备时间。



MG-M7	
种类：加林机枪	射击方式：全自动
简介：重型加林机枪，连射速度是所有武器的最高级别，威力也不俗，但弹药消耗非常厉害，使用时最好自备弹药箱。	

EZ-ヴォルフ Ⅰ ausf.F	
种类：加林机枪	射击方式：全自动
简介：轻便版的加林机枪，降低了威力、连射速度和装弹数，但射程有所提升，比MG-M7更加易用。	

ファランクス	
种类：激光发射器	射击方式：全自动
简介：激光版的加林机枪，射出的是笔直的激光，射程非常远，同时集弹性能优秀，不容易因为连射而打偏。缺点是装弹数少，同时弹药消耗也很大。	

牙龙	
种类：铁针发射器	射击方式：半自动
简介：射程在所有远程中武器最短，但初期威力则是所有远程武器中最高的，对人和小型掠夺者基本是一击必杀，不过由于弹数过少，一般都留来对付大型掠夺者。	

クリ－ミ－・スクリ－ミ－Jr	
种类：蛛丝发射器	射击方式：半自动
简介：只对人有效果的束缚型武器，发射后会在地面或墙上留下蜘蛛网，碰到蜘蛛网或直接被子弹命中的敌人会陷入短时间内无法动弹的状态，任由我方攻击，但由于蛛网对我方也有效果，乱战时要慎用。	

エンゼルリング	
种类：火焰放射器	射击方式：全自动
简介：和牙龙一样是在极近距离使用的射击武器，攻击力也不低。值得一提的是火焰放射器对人的效果非常好，只要命中，到子弹耗完为止目标都无法动弹，一般杂兵基本无力回天。	

荆棘

荆棘是装备在咎人左手上的特殊装备，发射出去后可连接在建筑物、人或掠夺者上，从而做出各种专用的荆棘动作，活用好的话可令任务事半功倍。





荆棘操作

动作	操作	解说
射出	R	命中建筑物、地面、人或掠夺者上时会与其连接，如果命中的是同伴还能发挥荆棘的连接效果，具体可参见荆棘的种类。而如果同伴处于濒死状态，荆棘命中还可令其苏生。命中弹药箱和辅助箱类道具可直接进行回收。
快速移动	连接状态中R	快速移动到连接目标上或身边，如果连接的是建筑物或掠夺者，还可攀附在其表面。
快速移动攻击	连接状态中△	荆棘命中的是敌人的话，按△键可快速移动到其身边并展开攻击。
拉倒	连接状态中○	如果荆棘命中的是大型掠夺者，按○可进行拉扯动作，连打○键蓄满倒地槽能令大型掠夺者倒地，制造攻击的机会。
连接解除	连接状态中×	解除荆棘连接状态，另外荆棘槽耗完也会自动解除。
攀附攻击	攀附状态中□（△）	装备了个人携行火器的话，攀附状态中也可射击，而如果是攀附在掠夺者身上，近战武器也可用□或△进行简单攻击。
熔断	攀附状态中○	如果攀附的是大型掠夺者的红色锁定部位，使用小剑按○可进行熔断攻击，连打○键减完部位的耐久槽后可破坏掉该部位。
攀附跳跃	攀附状态中R	攀附状态中跳跃，借助此技巧可到达更高的地方。
攀附后跳	攀附状态中摇杆+×	借助攀附的物体往后跳，通常用来脱离掠夺者。
攀附解除	攀附状态中×	攀附状态中原地落下，另外荆棘槽耗完也会自动落下。
荆棘蓄力	长按R	发动荆棘的蓄力效果，效果参见荆棘的种类。

注：以默认操作为准。

荆棘的种类

荆棘一共有捕缚型、治疗型和防壁型三个种类，主要体现在蓄力效果和连接效果的不同。

	一段蓄力	二段蓄力	连接效果
捕缚型	设置对人的陷阱	一定时间内束缚大型掠夺者	连接中拉倒大型掠夺者的速度上升
治疗型	回复同伴HP和治疗异常状态	设置回复荆棘，令周围同伴的HP持续回复	连接中的同伴HP持续回复
防壁型	自身和周围同伴防御力上升	设置阻挡子弹的防壁	连接中的同伴防御力上升

任务基础知识

战斗画面解说



❶	继战力。玩家角色的可死亡次数，减为0时任务失败。
❷	任务目标个数。夺回市民或回收资源的任务中，这里显示完成任务所需的市民或资源数量。
❸	敌方战力。一般为无限，排除敌军的任务中才会显示具体数字。
❹	任务时间。任务的限制时间，时间结束时任务失败。
❺	体力。玩家角色的体力，受到伤害时减少，清空会进入濒死状态，如果没有被同伴及时苏生则会死亡。
❻	荆棘槽。使用荆棘时消耗的槽，不使用时徐徐回复。使用了二段蓄力后槽会变成白色，需要等其变回蓝色后才能再次使用二段蓄力。
❼	雷达。以玩家角色为中心的雷达，蓝点为我方、小红点为小型敌人、大红点为大型敌人、黄色子弹图标为弹药箱。
❽	道具栏。当前的携带道具，可通过方向键←→切换，按○键使用。
❾	长按L键提示。近战武器长按为锁定目标，远程武器长按为瞄准模式。
❿	武器栏。当前使用武器，通过方向键↑↓切换。

苏生

我方咎人的体力被打完后不会马上死亡，而是进入濒死状态，这时同伴上前进行苏生或对他发射荆棘可令其原地满血复活，而如果放置了一段时间都没有苏生才会死亡，玩家角色死亡的话需消耗继战力才能回到战场（电脑控制咎人死亡不消耗继战力）。另外协泛者没有死亡的概念，HP 没了后会一直以濒死状态躺在原地，直到对其进行苏生为止。



属性

本作的属性分为火、冰、雷和 Will'O 四种，当用一种属性对掠夺者造成持续伤害时，可产生有利的效果，各属性的效果如下。另外掠夺者也有属性概念，可以通过身上的颜色来判断，黄色为 Will'O、红色为火、蓝色为冰、紫色为雷，使用克制的属性攻击更容易发生属性效果，具体克制关系为雷→Will'O→火→冰→雷。

属性	有利效果
火	部位燃烧，造成持续伤害
冰	部位结冰，降低防御
雷	麻痹掠夺者，一定时间内不能行动
Will'O	对掠夺者产生一次巨大伤害

大型掠夺者的部位

大型掠夺者的身体都分为多个部位，使用近战武器锁定时，准星会根据部位的分类呈不同的颜色，各颜色代表的作用如下：

蓝色：鸟笼部位，关着市民或协泛者的地方，破坏这里可将他们救出。

红色：可破坏部位，造成一定的伤害或熔断后可使该部位和本体分离，从而减少掠夺者的攻击手段。

黄色：容易拉倒的部位，荆棘射在这些部位更容易累积倒地槽。



任务目的

任务根据目的的不同分为以下 9 种，不同目的的任务有着不同的完成方式，在进行任务前务必确认清楚。

名称	完成方式
市民夺还	夺回被敌方掠夺者捉走的市民
市民探索	找到战场上残留的市民并回收
目标排除	击破指定的敌人
目标地点到达	到达指定的地点
资源回收	回收地图中的指定道具
敌军排除	将敌方继战力减为0
市民护卫	保护装有市民的友军掠夺者到达指定地点
制御システム制圧	抢旗战，比敌方压制更多的制御システム
协泛者夺还	救出被夺走的协泛者

市民和协泛者的掠夺

当从掠夺者手中解救出市民后，需要将其搬运到护送机处才算回收成功，如果放置在战场上不管，附近的敌方掠夺者会重新对其进行捕捉。捕捉时画面会出现黄色的警告提示，如果这段时间内都没有开始搬运该市民，他就会被再次抓住，需要重新破坏鸟笼或击破掠夺者将其救出，并且市民被再次抓住后掠夺者身上会显示一个倒计时，如果没在这个时间内将市民从鸟笼里救出，那就视为任务失败。

除了市民，玩家的协泛者濒死时如果附近有敌方掠夺者，同样也会被盯上，如果协泛者被抓住后没在倒数的时间内将其救出，协泛者就会彻底被俘虏，需要之后进行专门的协泛者夺还任务才能将其夺回，协泛者不在的期间由临时协泛者辅助玩家。



▲出现黄色警告就要赶紧看看周围有没有被掠夺者盯上的市民或濒死协泛者。

战场道具的回收

战场中散落着许多道具，像光球的资源类道具需要接近后按○键回收，而弹药箱和辅助箱只要碰到后就能入手（用荆棘命中也能入手），弹药箱能为远程武器补充弹药，辅助箱里则是一些对任务有帮助的物品，具体根据箱子的颜色而定，分别是绿色的回复道具、黄色的设置系道具、蓝色的支援系道具、红色的投掷系道具和白色的其他道具。另外击倒敌方后出现的武器和破坏掠夺者部位后出现的素材也会掉落在战场上，记得及时回收，否则完成任务时都会消失，不会计入玩家的入手物品里。



暂停菜单说明

ボランティア情报：当前任务的情报，ボランティアリタイア为放弃任务。

プレイヤー情报：参加任务的玩家情报。

操作设定：更改操作类型。

カメラ设定：更改视角设定。

音声设定：更改声音设定。

表示物设定：设定咎人管理菜单的颜色、按键提示的有无、CG 字幕的有无、战场信息的有无。

その他设定：设定暂停菜单的打开方式、锁定的方式、聊天机能的使用。

触屏指令

和协泛者一起执行任务时，按 SELECT 或点击触屏可打开指令面板对其发号施令。指令的种类可在协泛者菜单→**アクセサリ改造申请设定→コマンドセット**中设定好，不过一开始最多只能设定 4 个指令，随着权限的解锁，最多可增加到 8 个，各指令的效果如下：



种类	名称	说明
基本	ついて来い	和玩家一起行动，发现敌人时自动迎击，玩家濒死时会优先苏生
移动	待机しろ	在原地待机，不会进行攻击和苏生行动
攻击	弱った敌を倒せ	优先攻击体力少的敌人
	健在な敌を倒せ	优先攻击体力多的敌人
	射击者を倒せ	优先攻击使用远程武器的敌人
	格斗者を倒せ	优先攻击使用近战武器的敌人
	狙击者を倒せ	优先攻击敌人的狙击手
	援护しろ	优先攻击以玩家为目标的敌人
	パ-ツを破坏しろ	以破坏大型掠夺者的部位优先
	战斗用アイテムを使え	使用装备的补助武装道具，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	迎击しろ	在原地待机迎击敌人，不会进行苏生行动
回复	体力を回复してくれ	对玩家使用事前带的体力回复道具，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	苏生优先	以苏生行动优先
	救出优先	以救出被掠夺者抓住的同伴和市民优先
护卫	市民を运べ	以搬运市民到护送机处优先，不会进行攻击和苏生行动
	市民を降ろせ	放下搬运中的市民，完成后自动切换回指令“ついて来い”
	市民を连れて来い	搬运市民和主人公一起移动，不会进行攻击和苏生行动
制压	敌制御システムを占据しろ	以占据敌人的制御システム优先
	近い制御システムを占据しろ	占据最近的制御システム，占据后原地待机并迎击敌人
	中立の制御システムを占据しろ	以占据中立的制御システム优先
回收	フィ-ルド资源を回收しろ	回收战场上的资源道具

当游戏流程发展到一定程度时，可以携带电脑控制的同伴一起进行任务（任务准备界面时按□键选择同行者），任务中指令面板按L/R切换到第二页就是对电脑同伴的指令。对同伴的指令是固定的，无法更改，指令的效果见右：

名称	说明
各自判断	根据自己的判断行动
散开	分散行动
护卫	集结在主角周围行动
集中攻击	和主角一起攻击同一个目标
对人重视	优先攻击人形敌人
苏生优先	以苏生同伴优先
待机迎击	原地待机迎击敌人
市民确保	以搬运市民优先

任务结算

成功完成任务后，系统会给出任务的评价以及列出任务中所获得的资源，评价主要和完成任务的时间有关，由高到低分为6★～1★，不同评价对应该任务不同的奖励道具。另外任务还有一些特殊条件，达成的话可获得特殊成果报酬。

资源列表会显示任务中获得的武器、素材和市民等，当权限等级还不够资格取得一些稀少度高的资源时，这些资源会显示为红色，系统会要求上缴，如果强行领取则会触犯条规，受到增加刑期的处罚，不过遇到一些珍稀道具或强力武器时，建议还是强行领取，因为可遇不可求。



放弃任务、消耗完继战力、任务时间用完都视为任务失败，不会有任务评价，获得的资源也会被没收，而且最糟糕的是如果在协泛者被抓住时任务失败，就直接视为被俘虏。

菜单说明

在据点活动时的菜单主要有三个，分别是按START键调出的咎人管理菜单、房间内和协泛者对话调出的协泛者菜单以及调查房间大屏幕调出的贡献案内申请。

咎人管理菜单

ボランティアリスト：接取任务。分为基本任务和特殊任务两种，基本任务会随流程开启，特殊任务需要特定条件下才会开启。

武装整备：变更玩家角色和协泛者的装备。

所持品リスト：确认所持品，包括装备、道具、素材和市民。

资源生产运用管理：建设工厂，进行装备、道具和强化部件的生产，详细见后。

フェロー咎人リスト：确认联机时收到的其他玩家卡片和编辑自己的卡片。

临时アクセサリ：默认协泛者被俘虏时的临时协泛者设定。

战时背景乐曲变更：更改部分任务的BGM。

オプション：更改操作设定、视角设定、声音设定和表示物设定。

协泛者菜单

外出许可申请：移动到PT的其他地方。

ボランティア协力申请：进行联机模式。更新1.10版本后支持同联。

アクセサリ改造申请：设定协泛者的可执行指令、应答声音、名称以及外出时是否同行（需先解锁权限）。

考试参加条件 确认申请：确认下一个情报位阶权限等级考试的参加条件。

教育プログラム确认申请：确认游戏教程和游戏更新信息。

映像记录 阅览申请：观看已经触发的剧情影像。

特别交付品 受领：完成任务特殊条件后奖励的特殊成果报酬以及DLC道具在这里领取。

データセーブ申请：游戏存档。

贡献案内申请

权利解放申请：使用恩赦点数解锁权限，详细见后。

刑期控除纳品申请：贡献资源，相当于卖道具，可减少刑期和获得恩赦点数。

特殊ボランティア参加申请：当触发了特定条件，如协泛者被俘虏或更新了网络资讯后等，在这里就可申请登录特殊任务，申请后该任务就会出现在任务列表里。

都市国家情势：确认玩家的所属势力情报以及当前各势力的排名（需联网）。

ロウストリートジャーナル：查看游戏的相关网络资讯。

衣装变更申请：更改衣服和装饰品等。

身体形成申请：自定角色。

改名许诺申请：更改咎人名称。

所属パノプティコン转属：改变所属势力（需要收费和联网）。

PlayStation Store：购买DLC道具（需联网）。

非实在咎人一览：观看游戏制作人员名单。

据点内的活动

和协泛者申请外出后，可以在PT内活动，一开始能进入的区域只有第一层和**モザイク**街，需要提升了权限等级后才能进入更高的层数，每层都分布有很多NPC，和部分NPC对话可以交换素材。**モザイク**街有两间商店，其中**ザッカー**中可以花费恩赦点数购买武器和战斗中使用的道具，在**ガソリン**中则可以购买素材。另外每层还有一个不会在地图上显示出来的秘密区域（**セルガ－デン**），在这里的废弃区画中有不少资源可以回收，不过只能停留短暂的时间（解锁权限后可增加停留时间），另外第6层的秘密区域里有一个秘密商人**イ－サン**，在他这里可以买到一些比较有的素材。



资源生产运用管理

当情报位阶权限等级提升到2后，玩家可以在资源生产运用管理选项里进行装备、道具和强化部件的生产。初次生产时，需要先点击空地建造工厂，工厂根据职能分为武器工厂（**武器プラント**）、医疗补给工厂（**医疗补给プラント**）、补给武装工厂（**医疗补给プラント**）和强化部件工厂（**ブ－スタ－プラント**）四种，分别对应不同物品的生产。生产都无需花费作为金钱的资源点数，而是直接投入材料并等待一段时间就可以了，随着生产工厂的等级也会提升（需先解锁权限），从而增加生产物品的种类或加大生产效率。



从任务中救回的市民可以在这里发挥作用，生产时选择“主任市民 协力依赖”，能消耗一位市民协助生产，从而缩短生产的时间或是增加生产物品的数量，各种类的市民效果如下：

市民种类	效果
○○プラントマネ-ジャ-	缩短生产时间
医疗补给プラント○○研究员	医疗补给工厂的生产数增加
补助武装プラント○○研究员	补助武装工厂的生产数增加
Will'O效率向上○○委员	医疗补给工厂、补助武装工厂的生产数增加
武器プラント○○生产技师	武器生产量增加
○○プラントリノベ-タ-	工厂生产获得的经验值增加
浮游板甲种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ-ボ-ド生产率增大
浮游板乙种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ-ボ-ドLS生产率增大
浮游板丙种特殊技能工	医疗补给工厂的スラスタ-ボ-ドHS生产率增大
张子市民甲种特殊技能工	补助武装工厂的デコイマイン生产率增大
设置炮台丁种特殊技能工	补助武装工厂的オ-トBENKEI GMC生产率增大
救命装置乙种特殊技能工	医疗补给工厂的ラ-ジAEDパック生产率增大
AA地雷乙种特殊技能工	补助武装工厂的AAマイン改生产率增大
熔断乙种特殊技能工	补助武装工厂的HCフレアナイフ生产率增大

武器工厂

武器生产

投入素材生产武器，武器的基本攻击力会根据其种类在一个基本的数值区间浮动，稀少度、属性、附加技能则是也是随机生成。随着工厂等级的提升，可生产武器种类也会增加，并且还容易生产出稀少度高的武器。

武器强化

投入素材强化武器，可增加武器的攻击力和射程。当武器强化到 Lv.5 以上时，使用强化改修可派生为上位武器，虽然等级会降回 1，不过强化潜力比原来更高，并且还有附加属性等新效果。

武器改良

将一把武器作为素材改良另一把武器，改良完成后作为素材武器消失，基础武器得到素材武器的特性(モジュラ－)以及其最高属性的 20% 数值。另外改良时还可添加特殊的素材让基础得到新的特性。



结果说明

保持：基础武器的特性。
继承：素材武器的特性。
添加：特殊素材的特性。
新规：随机产生的新特性。

医疗补给工厂&补助武装工厂

两个工厂都是通过投入任意的素材来生产道具，其中医疗补给工厂主要生产回复类道具，补助武装工厂则以生产战斗辅助类道具为主。道具的生产数量受投入的素材数量影响，一般 15 个素材就能力令“投入资源量”达到 100%，这样可使“预定生产数”达到最大。而“生产预定品目一览”则是该次生产的结果，百分比表示该道具占预定生产数的比例。

生产结果的种类受素材稀少度影响，具体组合可参考下表。投入的素材稀少度都是同一种那必定得出同样等级的组合，而如果一次生产投入了多种稀少度的素材，则以投入的素材中“稀少度 × 数量”得出的数值最高的那种为准（同样数值时以稀少度高的优先）。打个比方，如果一次生产投入了 2 个稀少度 8 的素材 +13 个稀少度 1 的素材，由于 $2\times8 > 13\times1$，所以生产结果自然是素材稀少度 8 的组合。

医疗补给道具生产组合

素材稀少度	28%	21%	17%	14%	10%
8	ラ-ジAEDパック	スラスタ-ボ-ド	アドレナリン改	ペインキラ-改	ラジオ-トエイド
7	アドレナリン改	ペインキラ-改	ラ-ジオ-トエイド	ラ-ジファ-ストエイド	アンプリファイア改
6	ラ-ジオ-トエイド	ラ-ジファ-ストエイド	アンプリファイア改	サプレッサ-改	ラ-ジAMMOパック
5	ラ-ジファ-ストエイド	ラ-ジAMMOパック	アンプリファイア改	サプレッサ-改	AEDパック
4	AEDパック	アドレナリン	ペインキラ-	オ-トエイド	アンプリファイア
3	アンプリファイア	サプレッサ-	オ-トエイド	アドレナリン	ペインキラ-
2	オ-トエイド	ファ-ストエイド	サプレッサ-	アンプリファイア	AMMOパック
1	ファ-ストエイド	Will'Oパック	AMMOパック	オ-トエイド	アンプリファイア

补助武装道具生产组合

素材稀少度	28%	21%	17%	14%	10%
8	オ-ト BENKEI GMC	オ-ト BENKEI	BENKEI	BENKEI GMC	ウィ-クポインタ
7	ウィ-クポインタ改	オ-ト BENKEI	AAマイン改	APマイン改	フラグG改
6	AAマイン改	APマイン改	フラグG改	バウンシ-G改	スティックG改
5	フラグG改	バウンシ-G改	スティックG改	フラッシュG改	BENKEI GMC
4	デコイマイン	ウィ-クポインタ	BENKEI	AAマイン	APマイン
3	ウィ-クポインタ	AAマイン	AFマイン	フラッシュG	スティックG
2	AAマイン	APマイン	フラッシュG	スティックG	バウンシ-G
1	フラグG	バウンシ-G	スティックG	フラッシュG	AAマイン

强化部件工厂

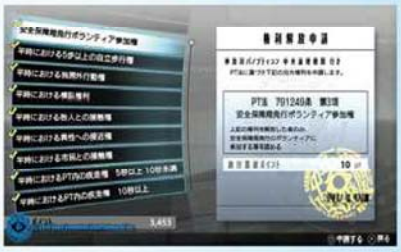
强化部件工厂需要情报位阶权限等级提升到 4 后才能建设，强化部件为装备品，主角装上后可获得各种有利的效果。每个强化部件都设定有 Cost，主角装备的部件 Cost 总和不能超过 10，并且不能装备重复的部件。

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
ヘルス	1	2	体力上限提升	CNT废回路：最低集积度×2、Will'Oキャパシタ×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2
ヘルス+	4	5	体力上限大幅提升	CNT废回路：中集积度×3、Will'Oキャパシタ×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、天然组织：T型中密度×3、修复モジュ-ル：S型Ⅱ×3
リカバリ-	1	5	体力自动回复速度提升	废电气粘性流体：最低纯度×2、イオン电导炭素薄膜：最低强度×2、Will'O诱电弹性体×2、Will'Oエンジン：输送甲型×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2
ノンリカバリ-	4	1	体力不会自动回复	ゲルマニウム×3、リン化インジウム×3、超电导废コイル：中精度×3
アタック	1	2	对敌人伤害提升	Will'Oアクチュエ-タ×2、ダイアカ-ボン：低硬度×2、Will'Oエンジン：炮击甲型×2
アタック+	3	5	对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ-タ×3、ダイアカ-ボン：中硬度×3、イオン电导炭素薄膜：中强度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、人工发电机：泛用乙型×3
アタック：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ-タ×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、ブ-スタ：S型中性能×3、ヘッドギア：T型中硬度×3
アタック：フルヘルス	3	3	体力100%时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ-タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、腕部强化纤维：泛用乙型×3
アタック：マウント	3	3	在攀附状态时对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ-タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、人工筋纤维：共通甲型×3
アタック：コネクト	3	3	荆棘连接在敌人身上时，对敌人的伤害大幅提升	Will'Oアクチュエ-タ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3、マニュピレ-タ：泛用乙型×3
アタック：トガビト	2	3	对敌方咎人造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ-ボン：低硬度×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2、腕部强化纤维：泛用乙型×2
アタック：アクセサリ	2	3	对敌方协泛者造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカ-ボン：低硬度×2、Will'Oエンジン：炮击甲型×2、强化外骨格：炮击乙型×2

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
アタック：アブダクター	2	3	对人工掠夺者造成的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカーボン：低硬度×2、强化外骨格：炮击乙型×2、マニュピレータ：泛用乙型×2
アタック：コウシン	3	3	对コウシン的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカーボン：低硬度×2、Will'O磁性流体：T型Ⅰ×3、EXマニホールド：T型Ⅰ×3
アタック：パラドクサ	3	3	对パラドクサ的伤害大幅提升	合成グラファイト：最低纯度×2、ダイアカーボン：低硬度×2、マニュピレータ：S型低精度×3、强化外骨格：S型低硬度×3
アタック：ディオーネ	5	3	对ディオーネ的伤害大幅提升	合成グラファイト：低纯度×4、ダイアカーボン：中硬度×4、钩爪ユニット：D型Ⅰ×4、Will'O纤维：D型低浓度×4
アタック：ペルタトゥルム	4	3	对ペルタトゥルム的伤害大幅提升	合成グラファイト：低纯度×3、ダイアカーボン：中硬度×3、Will'Oフレーム：C型Ⅰ×3、压缩タービン：C型Ⅰ×3
エレメント	1	2	对敌人的属性伤害提升	Will'O磁性流体：低纯度×2、ダイアカーボン：低硬度×2、人工中枢ユニット：共通甲型×2
エレメント＋	3	5	对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O磁性流体：低纯度×3、ダイアカーボン：低硬度×3、CNT补强材：低硬度×3、人工中枢ユニット：共通乙型×3、复合センサ：炮击乙型×3
エレメント：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O导电性流体：中纯度×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、マニュピレータ：泛用丙型×3、复合センサ：炮击丙型×3
エレメント：フルヘルス	3	3	体力100%时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'O磁性流体：低纯度×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、マニュピレータ：泛用乙型×3、复合センサ：炮击乙型×3
エレメント：マウント	3	3	在攀附状态时对敌人的属性伤害大幅提升	Will'Oアクチュエータ×3、多层CNT装甲端材：低密度×3、人工中枢ユニット：共通甲型×3、人工中枢ユニット：共通乙型×3
ディフェンス	1	2	受到敌人的攻击伤害略微减轻	金属炭素材：低纯度×2、イオン电导セラミクス端材×2、金属合板：炮击甲型×2
ディフェンス＋	3	5	受到敌人的攻击伤害减轻	金属炭素材：中纯度×3、イオン电导セラミクス端材×3、ナノ导电磁性材×3、金属合板：炮击乙型×3、胴部装甲：四脚乙型×3
ディフェンス：ロウヘルス	4	3	体力低于25%时受到的敌人攻击伤害大幅减轻	多层CNT装甲端材：中密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送乙型×3、胴部装甲：四脚乙型×3
ディフェンス：フルヘルス	3	3	体力100%时受到的敌人攻击伤害大幅减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送甲型×3、胴部装甲：四脚甲型×3
ディフェンス：マウント	3	2	在攀附状态时受到的敌人攻击伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、人工筋纤维：共通甲型×3、头部装甲：输送乙型×3
ディフェンス：クロースコンバット	3	3	受到近战武器攻击时伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、胸部装甲：输送丙型×3、强化外骨格：泛用丙型×3
ディフェンス：ガンバトル	3	3	受到远程武器攻击时伤害减轻	多层CNT装甲端材：低密度×3、イオン电导セラミクス端材×3、装甲：炮击丙型×3、强化外骨格：泛用丙型×3
ディフェンス：トガビト	2	3	受到咎人攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、金属合板：输送乙型×2、金属合板：炮击乙型×2
ディフェンス：アクセサリ	2	3	受到敌方协泛者攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、强化外骨格：泛用乙型×2、强化外骨格：输送乙型×2
ディフェンス：アブダクター	2	3	受到人工掠夺者攻击时伤害减轻	CNT补强材：低硬度×2、金属炭素材：低纯度×2、金属合板：炮击乙型×2、强化外骨格：输送乙型×2
ディフェンス：コウシン	3	3	受到コウシン攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：低硬度×3、金属炭素材：低纯度×3、筋纤维：T型低伸缩×3、EXマニホールド：T型Ⅰ×3
ディフェンス：パラドクサ	3	3	受到パラドクサ攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：低硬度×3、金属炭素材：低纯度×3、Will'O纤维：S型低浓度×3、强化外骨格：S型低硬度×3
ディフェンス：ディオーネ	5	3	受到ディオーネ攻击时伤害大幅减轻	CNT补强材：中硬度×4、金属炭素材：中纯度×4、翼状外骨格：D型低硬度×4、Will'O纤维：D型低浓度×4
ディフェンス：ペルタトゥルム	4	3	受到ペルタトゥルムか攻击时受到的伤害大幅减轻	CNT补强材：中硬度×3、金属炭素材：中纯度×3、Will'Oフレーム：C型Ⅰ×3、特殊装甲：C型低硬度×3
アンチネット	1	2	蜘蛛丝陷阱无效	ダイアカーボン：最低硬度×2、废电气粘性流体：中纯度×2、强化外骨格：S型低硬度×2
アンチポイズン	4	2	不会陷入中毒状态	废电气粘性流体：高纯度×3、ダイアカーボン：低硬度×3、Will' O磁性流体：C型Ⅰ×3
アンチエイルメント：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时不会陷入任何异常状态	废电气粘性流体：高纯度×3、多层CNT装甲端材：中密度×3、特殊装甲：C型低硬度×3
アンチエイルメント：フルヘルス	4	3	体力100%时不会陷入任何异常状态	废电气粘性流体：高纯度×3、多层CNT装甲端材：高密度×3、特殊装甲：C型低硬度×3、强化装甲：S型中硬度×3
ハウリングキャンセル	1	1	咆哮攻击的伤害无效化	ダイアカーボン：最低硬度×2、废电气粘性流体：中纯度×2、フラーレン材：リチウム内包×2
ドッジ	2	3	回避动作的性能提升	废フラーレンオイル×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、强化纤维：贰脚乙型×2、强化纤维：四脚乙型×2
アクセラレイト	2	2	移动速度提升	Will'O诱电炭素纤维×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、人工ダンパー：四脚乙型×2
アクセラレイト：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时移动速度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×3、イオン电导炭素薄膜：中强度×3、人工ダンパー：四脚丙型×3
アクセラレイト：リスタート	2	2	传送到战场后的15秒内移动速度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、强化纤维：四脚乙型×2
アクセラレイト：キャリー	2	2	搬运市民时移动速度提升	Will'O诱电炭素纤维×2、CNT补强材：低硬度×2、强化纤维：四脚乙型×2
ジャンプ：マウント	2	1	在攀附状态时跳跃的高度提升	废タービン翼×2、Will'O诱电炭素纤维×2、Will'Oアクチュエータ×2
アクセラレイト：コネクト	2	1	荆棘连接中移动速度大幅提升	Will'O导流パイプ×2、Will'Oアクチュエータ×2、イオン电导炭素薄膜：中强度×2
イバラマスター	4	1	在攻击动作中也可以使用荆棘	Will'Oアクチュエータ×3、废电气粘性流体：高纯度×3、超电导废コイル：高精度×3
イバラブースト	3	1	荆棘长度提升	Will'O诱电炭素纤维×3、Will'O诱电弹性体×3、天然グラファイト：低纯度×3
イバラブースト＋	5	2	荆棘长度大幅提升	Will'O诱电炭素纤维×4、Will'O诱电弹性体×4、荆状金属合板：C型低硬度×4
イバラリカバリー	1	2	荆棘槽自动回复速度提升	Will'O电磁弁×2、废カーボン构造体×2、人工发电机：泛用甲型×2
イバラリカバリー＋	3	5	荆棘槽自动回复速度大幅提升	Will'O导电ハブ×3、Will'O电磁弁×3、废カーボン构造体×3、人工发电机：泛用乙型×3、Will'Oエンジン：炮击甲型×3
イバラセービング	1	1	荆棘槽消耗降低	Will'O导流パイプ×2、Will'Oサイリスタ×2、天然グラファイト：最低纯度×2
イバラセービング＋	3	2	荆棘槽消耗大幅降低	Will'O导流パイプ×3、Will'Oサイリスタ×3、Will'O磁性流体：T型Ⅰ×3
B.T.C.E.ブースト	5	2	捕缚性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、合成グラファイト：中纯度×4
S.T.C.E.ブースト	5	2	防壁性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、フラーレン材：チタン内包×4
H.T.C.E.ブースト	5	2	治疗性荆棘二级蓄力效果提升	Will'O磁性流体：高纯度×4、ナノ复合磁性材×4、导电性高分子素子：白色×4
ボランティアブースト	3	1	完成任务时减刑年数上升	废基板×3、Will'Oトランジスタ×3、CNT废回路：低集积度×3
ボランティアブースト＋	5	2	完成任务时减刑年数大幅上升	Will'Oトランジスタ×4、CNT废回路：中集积度×4、Will'Oフレーム：C型Ⅰ×4
ラストチャンス	5	2	体力100%时敌人的必死攻击无效	ウィルオナイト：最低纯度×4、Will'O磁性流体：高纯度×4、人工中枢ユニット：RR甲型×4
イバラトランス	4	2	受到伤害时回复荆棘槽	アルミナイトライド×3、Will'O磁性流体：高纯度×3、人工筋纤维：RR甲型×3
サバイブ	1	3	濒死状态时等待苏生的时间延长	イオン电导ゲル端材×2、Will'Oダイオード×2、Will'O纤维：输送甲型×2
ヘイトブースト	1	1	比较容易受到的掠夺者的攻击	废ケーブル：最低精度×2、Will'O树脂×2、Will'Oエキゾースト×2

强化部件	所需工厂等级	Cost	效果	所需素材
ヘイトブースト：ロウヘルス	4	1	体力低于25%时很容易受到的掠夺者的攻击	CNT废回路：中集积度×3、砒化ガリウム×3、Will'O树脂×3
ヘイトブースト：フルヘルス	3	1	体力100%时很容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：低密度×3、砒化ガリウム×3、Will'O树脂×3
ヘイトダウン	1	2	不容易受到掠夺者的攻击	废ケーブル：最低精度×2、废基板×2、人工中枢ユニット：共通甲型×2
ヘイトダウン：ロウヘルス	4	2	体力低于25%时比较不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：中密度×3、废基板×3、人工中枢ユニット：共通丙型×3
ヘイトダウン：フルヘルス	3	2	体力100%时比较不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：低密度×3、废基板×3、人工中枢ユニット：共通甲型×3
ヘイトダウン：リカバリー	5	1	归复战场后的一段时间内不容易受到掠夺者的攻击	多层CNT装甲端材：高密度×4、废基板×4、人工中枢ユニット：RR甲型×4
スコープ×1.5	1	1	带瞄准镜（スコープ）武器准心放大倍率为原来的1.5倍	废レンズ×2、废ギアボックス×2、超电导废コイル：低精度×2
スコープ×3.0	1	1	带瞄准镜（スコープ）武器准心放大倍率为原来的3倍	废レンズ×2、废ギアボックス×2、废コンポジット：最低强度×2
クーポンチケット	5	1	在商店中购买东西可以打折	中央集积回路：S型中性能×3、Will'O纤维：T型中浓度×3、钩爪ユニット：D型Ⅰ×3、Will'Oフレーム：C型Ⅰ×3

权利解放申请



完成任务和上缴资源获得的恩赦点数可以用来解锁咎人的权利，权利一共有“日常行动に关する权利”、“コーデイネート权利”、“システム利用权利”和“武装补助权利”四种。以下红色字体的是推荐优先解锁的权利。

日常行动に关する权利

和日常行动息息相关的权利，许多都很容易触犯，会使日常的行动受到很大限制，推荐优先解锁。

所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	安全保障局发行ボランティア参加权	允许参加任务	10
1	平时における5步以上の自立步行权	允许走5步以上	100
1	平时における独房外行动权	允许在房间以外的地方行动	100
1	平时における横卧权利	允许横卧	100
2	平时における咎人との接触权	允许和其他咎人接触	200
2	平时における异性への接近权	允许接近异性2米以内	200
2	平时における市民との接触权	允许和市民接触	300
2	平时におけるPT内の疾走权 5秒以上10秒未满	允许奔跑5秒以上10秒以内	300
3	平时におけるPT内の疾走权 10秒以上	允许奔跑10秒以上	500
3	特定状况における默秘权	允许在对话中保持10秒以上沉默	400
4	平时における运动の休止权	允许静止不动超过3分钟	700
2	平时における限定的アクセサリ监视外行动权	允许日常行动时离开协泛者超过20米以上	4500
5	平时におけるアクセサリ监视外行动权	允许日常行动不用和协泛者同行	13500

コーデイネート权利

衣服、耳机和帽子等装扮类道具的使用权利，解锁后可在“衣装变更申请”选项里使用，推荐恩赦点数有盈余时再解锁。

衣服

所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[咎人配给服]着用	0
2	[88式军装服]着用	380
3	[97式军装服]着用	630
4	[战斗装着被服装备]着用	950
5	[寒冷地仕样军服]着用	1130
6	[グランジ・ギリー]着用	1260
7	[トゥー・サバイバー]着用	1890
8	[パーカ-ウエア]着用	2520
8	[キャッツ・ラブ・ボーダー]着用	2520
8	[ファスナー・アーミー]着用	2520
8	[アーミー・コーデ]着用	2520
8	[ウォーターサイドウエア]着用	刑期0年奖励
8	[ドレープフォーマル]着用	2520

耳机（ヘッドフォン）

所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[配给通信机器]着用	0
3	[YHS-32]着用	500
2	[カナル]着用	180
4	[75式通信机器]着用	630
5	[寒冷地仕样通信装置]着用	820
6	[グランジ・マフ]着用	950
7	[トゥー・スクウエア]着用	1260
8	[キャットギア typeA]着用	1580
8	[キャットギア typeB]着用	1580
8	[ピン・ヘッド]着用	1580
8	[プラス・コーデ]着用	1580
8	[ネックバンド]着用	刑期0年奖励
8	[マティアス仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[ベアトリーチェ仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[ウーヴェ仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[カルロス仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[市民仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[ナタリア仕样通信机器]着用	刑期0年奖励
8	[标准监视通信机器]着用	1580
8	[ハヤブサヘルム]着用	180
1	[フルフェイス]着用	0
8	[レーシングマスク]着用	180

帽子・口罩（帽子・マスク）

所需权限等级	权利内容	所需点数
3	[ベレー]着用	180
4	[キャスケット]着用	180
5	[キャップ]着用	180
6	[略帽]着用	180
7	[ウシャンカ帽]着用	180
8	[フェドーラ帽]着用	180
8	[ワッチキャップ]着用	180
8	[プロウハット]着用	200000
8	[贡献促进用パトロールキャップ]着用	250000
8	[贡献促进用ヘッドギア]着用	350000
8	[プロウマスク]着用	150000
8	[天兵マスク]着用	刑期0年奖励

眼镜・装饰品（メガネ・装饰品）

所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[シンフレーム]着用	0
2	[ボールドフレーム]着用	180
3	[ナイロール]着用	180
4	[アンダーリム]着用	180
2	[ドッグタグ]着用	180
3	[ダブルリング]着用	180
4	[チェーン]着用	180
5	[チェーンクリップ]着用	180
6	[シルバー]着用	180
7	[键]着用	180
8	[Will'O制御用音声装置]着用	刑期0年奖励
8	[堕落者の襟巻き]着用	刑期0年奖励
8	[贡献促进标语腕章]着用	刑期0年奖励
8	[多目的携带袋]着用	刑期0年奖励
8	[インペリアルフェザー]着用	刑期0年奖励
8	[フォーチュンアンクレット]着用	刑期0年奖励
8	[くっつきプロパくんtypeA]着用	250000
8	[くっつきプロパくんtypeA]着用	250000
8	[レザーウィング]着用	100000

颜料板（カラーパレット）		
所需权限等级	权利内容	所需点数
1	[咎人利用许可カラー]利用	0
1	[グレースケール]利用	0
2	[グレースケールコールド]利用	250
2	[グレースケールウォーム]利用	250
2	[デザート]利用	250
2	[アーバン]利用	250
2	[グレイッシュストリート]利用	250
3	[ピンクブラウン]利用	250
3	[アイボリーブラウン]利用	250
3	[アッシュブラウン]利用	250
3	[マルチカラー1]利用	250
3	[マルチカラー2]利用	250
3	[マルチカラー3]利用	250
3	[マルチカラー4]利用	250
3	[ネイチャーカラー]利用	250
4	[ウッドランド]利用	250
4	[ネイビー]利用	250
4	[カジュアル]利用	250
4	[パンクロック]利用	250
4	[アバンギャルド]利用	250
5	[マルチカラーパステル1]利用	250
5	[マルチカラーパステル2]利用	250
5	[マルチカラーパステル3]利用	250
5	[ネオンカラー]利用	250
5	[アース&ファイア]利用	250
6	[マルチカラービビッド1]利用	250
6	[マルチカラービビッド2]利用	250
6	[マルチカラービビッド3]利用	250
6	[マルチカラービビッド4]利用	250
6	[メープル]利用	250
7	[ブルースカイ]利用	250
7	[ファンシー]利用	250
7	[ラベンダー]利用	250
7	[サン&リーフ]利用	250
7	[トリコロール]利用	250
8	[クラブ]利用	刑期0年奖励
8	[メタルゴールド]利用	250
8	[クールモーニング]利用	250
8	[レゲエ]利用	250

图案（デカール）		
所需权限等级	权利内容	所需点数
1	デカール デフォルトセット	0
2	デカール 第2情报位阶权限セット	380
3	デカール 第3情报位阶权限セット	380
4	デカール 第4情报位阶权限セット	380
5	デカール 第5情报位阶权限セット	380
6	デカール 第6情报位阶权限セット	380
7	デカール 第7情报位阶权限セット	380
8	デカール 第8情报位阶权限セット	380
8	デカール 二级市民セット	刑期0年奖励

システム利用权利

系统相关的权利，包括资源生产运用管理、协泛者和其他三项。其中资源生产运用管理主要用来解锁工厂的等级上限，这样才能让工厂升级；其他项目里的"**ショートカット机能の使用许可**"也很重要，能在PT的地图里点哪去哪，省去了找路的工夫。

资源生产运用管理			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
2	武器プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的武器工厂	0
2	武器プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的武器工厂	0
3	武器プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的武器工厂	1000
4	武器プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的武器工厂	1500
5	武器プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的武器工厂	1800
6	武器プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的武器工厂	2000
7	武器プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的武器工厂	2300
8	武器プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的武器工厂	3000
2	医疗补给プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的医疗补给工厂	0
2	医疗补给プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的医疗补给工厂	0
3	医疗补给プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的医疗补给工厂	1000
4	医疗补给プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的医疗补给工厂	1500
5	医疗补给プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的医疗补给工厂	1800
6	医疗补给プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的医疗补给工厂	2000
7	医疗补给プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的医疗补给工厂	2300
8	医疗补给プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的医疗补给工厂	3000
2	补助武装プラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的补助武装工厂	0
2	补助武装プラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的补助武装工厂	0
3	补助武装プラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的补助武装工厂	1000
4	补助武装プラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的补助武装工厂	1500
5	补助武装プラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的补助武装工厂	1800
6	补助武装プラント成长Lv.6使用许可	允许使用Lv.6的补助武装工厂	2000
7	补助武装プラント成长Lv.7使用许可	允许使用Lv.7的补助武装工厂	2300
8	补助武装プラント成长Lv.8使用许可	允许使用Lv.8的补助武装工厂	3000
4	ブースタープラント成长Lv.1使用许可	允许使用Lv.1的强化部件工厂	0
5	ブースタープラント成长Lv.2使用许可	允许使用Lv.2的强化部件工厂	1800
6	ブースタープラント成长Lv.3使用许可	允许使用Lv.3的强化部件工厂	2000
7	ブースタープラント成长Lv.4使用许可	允许使用Lv.4的强化部件工厂	2300
8	ブースタープラント成长Lv.5使用许可	允许使用Lv.5的强化部件工厂	3000
5	プラント增设许可	允许增设工厂	550

协泛者			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
3	命令コマンド コマンド枠5登录权	协泛者的指令栏增加到5个	315
5	命令コマンド コマンド枠6登录权	协泛者的指令栏增加到6个	720
7	命令コマンド コマンド枠7登录权	协泛者的指令栏增加到7个	1360
8	命令コマンド コマンド枠8登录权	协泛者的指令栏增加到8个	1800
4	アクセサリ呼称命名权	允许修改协泛者的称呼	900

其他			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
2	ショートカット机能の利用许可	点击PT地图界面中的区域可以直接快速移动过去	250
3	セルガーデン滞在时间 2分	在秘密区域可以停留2分钟	450
4	セルガーデン滞在时间 3分	在秘密区域可以停留3分钟	720
5	セルガーデン滞在时间 4分	在秘密区域可以停留4分钟	900
6	セルガーデン滞在时间 5分	在秘密区域可以停留5分钟	1080

武装补助权利

和装备相关的权利，包括荆质管制装备、战斗用道具·资源和友军武装。荆质管制装备是提升荆棘的等级，解锁了治疗型和防壁型后可在咎人管理菜单→武装整备→咎人→荆质管制装备整备处更换荆棘类型；战斗用道具·资源里的道具取得权利要尽早解锁，这样在获得高等级道具时就不会加刑了；友军武装里是提升NPC同伴的武装等级，等级越高同伴就越强。

荆质管制装备			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	捕缚性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的捕缚型荆棘	0
3	捕缚性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的捕缚型荆棘	540
4	捕缚性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的捕缚型荆棘	720
5	捕缚性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的捕缚型荆棘	900
6	捕缚性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的捕缚型荆棘	1350
2	治疗性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的治疗型荆棘	100
3	治疗性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的治疗型荆棘	540
4	治疗性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的治疗型荆棘	720
5	治疗性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的治疗型荆棘	900
6	治疗性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的治疗型荆棘	1350
2	防壁性荆质管制装备Lv.1の利用	允许使用Lv.1的防壁型荆棘	100
3	防壁性荆质管制装备Lv.2の利用	允许使用Lv.2的防壁型荆棘	540
4	防壁性荆质管制装备Lv.3の利用	允许使用Lv.3的防壁型荆棘	720
5	防壁性荆质管制装备Lv.4の利用	允许使用Lv.4的防壁型荆棘	900
6	防壁性荆质管制装备Lv.5の利用	允许使用Lv.5的防壁型荆棘	1350

战斗用道具·资源			
所需权限等级	权利内容	说明	所需点数
1	战斗用アイテム所持枠1の利用	可携带1种道具出战	0
1	战斗用アイテム所持枠2の利用	可携带2种道具出战	0
2	战斗用アイテム所持枠3の利用	可携带3种道具出战	180
3	战斗用アイテム所持枠4の利用	可携带4种道具出战	315
1	希少度Lv.1のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.1的道具	0
2	希少度Lv.2のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.2的道具	200
3	希少度Lv.3のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.3的道具	350
4	希少度Lv.4のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.4的道具	600
5	希少度Lv.5のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.5的道具	800
6	希少度Lv.6のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.6的道具	1000
7	希少度Lv.7のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.7的道具	1500
8	希少度Lv.8のアイテム取得权利	允许领取稀少度Lv.8的道具	2000

友军武装

所需权限等级	权利内容	所需点数
2	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ウ-ヴェ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	マティアス 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.2	0
2	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	カルロス 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
3	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ベアトリ-チェ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
4	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
4	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
4	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.3	0
4	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	エルフリ-デ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.1	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.2	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.3	0
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.4	700
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ナタリア 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ニ-ナ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	カイ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	カイ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	カイ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	カイ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	カイ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	カイ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	カイ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	カイ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000

所需权限等级	权利内容	所需点数
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	ハル 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ハル 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ハル 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ハル 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ハル 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ハル 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ハル 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ハル 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	アン 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	アン 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	アン 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	アン 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	アン 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	アン 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	アン 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	アン 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	マリ- 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.2	300
2	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	セルジオ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
3	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	ビリ- 战斗支援许可武装 Lv.10	15000
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.1	0
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.2	0
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.3	450
3	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.4	700
4	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.5	1400
5	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.6	2250
6	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.7	3400
7	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.8	6000
8	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.9	10000
8	シズカ 战斗支援许可武装 Lv.10	15000



流程攻略

※ 游戏中自带攻略指引，外出时按□键打开地图即可确认。

第 1 情报位阶权限

1. 角色创建，初次战斗。
2. 协泛者创建，和协泛者对话，解锁关键任务“セ 1-1: 再教育ボランテイア”。

セ 1-1: 再教育ボランテイア 关键

胜利条件	完成教学
继战力	—
任务时间	—
减刑年数	第一次20年，以后4年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×3
5★	ダイアカーボン：最低硬度×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×2
3★	フラグG×2
2★	AMMOパック×2
1★	ファーストエイド×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	TB-32/H
任务要点	

教学任务，主要学习游戏的基本操作。特别成果报酬要求回收地图中所有资源道具，资源一共有4个，分别在在第四个房间；第六个房间进门左手边的柱子上；最后一个房间最里侧高台的左手边以及右手边的楼梯下方的胡同里。

3. 完成“セ 1-1: 再教育ボランテイア” 后解锁关键任务“セ 1-2: 再教育ボランテイア II”。

セ 1-2: 再教育ボランテイア II 关键

胜利条件	完成教学
继战力	—
任务时间	—
减刑年数	第一次20年，以后4年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×3
5★	ダイアカーボン：最低硬度×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×2
3★	フラグG×2
2★	AMMOパック×2
1★	ファーストエイド×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	L-6E1
任务要点	

同样是教学任务，主要学习荆棘的基本操作。特别成果报酬要求的资源有4个，分别在第二个房间爬上高台后的左手边和从高台下来后右手边的下方；第四个房间入口正上方的高台；最后一个房间护送机的后方。

4. 和协泛者对话，调查大屏幕调出“贡献案内申请”菜单，从权利解放申请选项中解锁“安全保障局发行ボランテイア参加权”。
5. 完成关键任务“シ 1-3 号嚆矢作战：市民夺还”。

シ 1-3 号嚆矢作战：市民夺还 关键

胜利条件	夺回1名市民
继战力	8
任务时间	15：00
减刑年数	第一次150年，以后30年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚甲型×3
5★	强化外骨格：泛用甲型×3
4★	装甲：简易近接甲型×3
3★	发动机：简易近接甲型×3
2★	废药莢×3
1★	废フライホイール×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	合成グラファイト：最低纯度×15
任务要点	

第一场正式战斗，大型掠夺者是最基础的泛用贰脚，大部分都是近身攻击，用远程武器拉开距离射击很安全，觉得吃力也可以多用荆棘拉倒或荆棘二段蓄力制造攻击机会。击倒泛用贰脚或破坏鸟笼后都可救出市民，接着将其搬运到护送机处就可过关。

6. 和协泛者对话，解锁关键任务“サ 1-4 号相克作战：市民夺还”。

サ 1-4 号相克作战：市民夺还 关键

胜利条件	夺回2名市民
继战力	8
任务时间	15：00
减刑年数	第一次300年，以后60年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属合板：输送甲型×3
5★	强化外骨格：输送甲型×3
4★	装甲：简易狙击甲型×3
3★	发动机：简易狙击甲型×3
2★	Will'O电磁弁×3
1★	铁屑×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	ダイアカーボン：最低纯度×15
任务要点	

这次的大型掠夺者带有外挂部件火箭发射器，先熔断掉后威胁会比较小。特别成果报酬方面，由于资源全在平地上，下达“フイールド资源を回收しろ”指令让协泛者回收即可，省去自己找的麻烦。



7. 和协泛者对话，满足“第 2 情报位阶权限考试参加条件”后解锁关键任务“第 2 情报位阶权限 取得考试”。

第 2 情报位阶权限考试参加条件

- 刑期减少到 999450 年以下
- 解锁“安全保障局发行ボランテイア参加权”
- 解锁“平时における5步以上の自立步行权”
- 解锁“平时における独房外行动权”
- 解锁“平时における横卧权利”



第 2 情报位阶权限 取得考试 关键

胜利条件	夺回1名市民
继战力	11
任务时间	30：00
减刑年数	第一次500年，以后100年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部强化纤维：泛用甲型×3
5★	强化外骨格：泛用甲型×3
4★	装甲：简易狙击甲型×3
3★	装甲：简易近接甲型×3
2★	废カーボン构造体×3
1★	イオン电导ゲル端材×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	フラグG×15
任务要点	

大型掠夺的护罩部件会阻挡远程武器的攻击，得把部件破坏或从极近距离攻击，射击才能见效，当然也可以近战武器来打。

8. 完成“第 2 情报位阶权限 取得考试”后到达第 2 情报位阶权限。

第 2 情报位阶权限

1. 和协泛者对话，申请外出与マテイアス会话。
2. 使用电梯前往モザイク街，会话后解锁关键任务“シ 2-1 号血泪作战：市民探索”。

シ 2-1 号血泪作战：市民探索 关键

胜利条件	夺回3名市民
继战力	8
任务时间	20：00
减刑年数	第一次400年，以后80年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易狙击甲型×3
5★	装甲：简易近接甲型×3
4★	发动机：简易狙击甲型×3
3★	发动机：简易近接甲型×3
2★	ダイアカーボン：最低硬度×3
1★	合成グラファイト：最低纯度×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	マニユピレータ：泛用甲型×15
任务要点	

要和敌方势力比看哪边能最快回收3个市民，一开始只有2个市民，回收之后会再出现3个市民。建议和队友分工，如自己负责搬运，下达“对人重视”指令让队友收拾敌人，又或是自己负责收拾敌人的话，下达“市民确保”指令让队友搬运。要获得特别成果报酬的话，可以下达“フイールド资源を回收しろ”指令让协泛者回收地面上的，自己回收坐标C-4和H-1这两个高台上的。

3. 向协泛者申请外出，和ハル、アン会话。
4. 前往モザイク街的ガソリン，和アン、セルジオ、マリ－、ハル、カイ对话完后再与ウ－ヴェ会话。
5. 在モザイク街与マティアス对话，触发寻找エンツォ剧情。エンツォ在 2-E165 的第三层，和他对话选ファ－ストエイド获得通行码。
6. 前往 2-G100 的セルガ－デン，和マティアス会话。
7. 前往モザイク街的ザッカ－，和门口的カルロス会话完后再进入ザッカ－和ユリアン对话。
8. 前往 1-E020，在第一层找到“过 Will'O グラファイト”（红色资源）后，回到ザッカ－把素材交给ユリアン。
9. 前往 2-G100 的セルガ－デン，利用通行码进入，避开监视协泛者的视线来到最深处。
10. 前往モザイク街的ガソリン与マティアス见面，之后前往ザッカ－与ユリアン对话，解锁关键任务“サ 2-2 号光明作战：资源回收”。

サ 2-2 号光明作战：资源回收 关键

胜利条件	回收8个资源
继战力	5
任务时间	20：00
减刑年数	第一次600年，以后120年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属合板：炮击甲型×1
5★	强化外骨格：炮击甲型×2
4★	人工筋纤维：共通甲型×3
3★	Will'O诱电弹性体×2
2★	イオン电导炭素薄膜：最低强度×2
1★	反电性ボ－ド结合体×1
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	人工筋纤维：共通甲型×15

任务要点

任务目标要回收的资源是紫色的，分别在坐标C-3、C-2、B-2、B-3、C-5、E-6、F-5、D-6的石头上，可以让队友牵制住敌人，自己专心回收。特别成果报酬要回收的一般资源全部都在地面上，交给协泛者完成即可。

11. 完成“サ 2-2 号光明作战：资源回收”后，解锁任意任务“シ 2-5 号作战：目标排除”和“サ 2-6 号作战：市民夺还”。
12. 前往モザイク街的ザッカ－把素材交给ユリアン。
13. 前往 2-G100 的セルガ－デ，进入关键任务“セ 2-3 号回廊作战：目标到达”。

セ 2-3 号回廊作战：目标到达 关键

胜利条件	到达指定地点
继战力	15
任务时间	10：00
减刑年数	0年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易机动甲型×3
5★	装甲：简易装甲甲型×3
4★	装甲：简易近接甲型×3
3★	CNT废回路：最低集积度×1
2★	废コンポジット：最低强度×2
1★	废电气粘性流体：最低纯度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废药莢×10

任务要点

只能一个人进行的任务，由于目标是到达指定地点，只需消灭挡路的敌人专心赶路即可。特别成果报酬要求回收的资源一共有8个，分别在第二个房间的中间；第四个房间的左上角和右下角；第五个房间的高台上；第七个房间右上角、左下角高台上、左上高台的夹角处；第八个房间的通道上。

14. 前往 2-E165，和マティアス会话，满足“第 3 情报位阶权限考试参加条件”的话触发关键任务“ロ 2-4 号忧国作战：目标排除”。

第 3 情报位阶权限考试参加条件

· 刑期减少到 996750 年以下
· 解锁“平时における咎人との接触权”
· 解锁“平时における异性への接近权”
· 解锁“治疗性刑质管制装备 Lv.1 の利用”
· 解锁“防壁性刑质管制装备 Lv.1 の利用”
· 解锁“ショ－トカット机能の利用许可”

ロ 2-4 号忧国作战：目标排除 关键

胜利条件	击破コウシン
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	翼状外骨格：T型低硬度×1
5★	EXマニホ－ルド：T型Ⅰ×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅰ×1
3★	イオン电导セラミクス端材×1
2★	Will'Oアクチュエ－タ×1
1★	Will'O导流パイプ×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	EZ－クラレカッツェⅠ

任务要点

第一次打天狱掠夺者的老虎型，天狱掠夺者攻击方式和人工掠夺者有很大不同，而且老虎型以速度见长，很难近身，建议以射击战为主轴，它的远程攻击不多，只要保持一定的距离还是很安全的。コウシン的可破坏部位很多，特别是爪子和前臂都是利用率很高的素材，可以多多收集。

15. 完成“ロ 2-4 号忧国作战：目标排除”后到达第 3 情报位阶权限。



シ 2-5 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破炮击贰脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1200年，以后240年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击甲型×5
5★	人工筋纤维：共通甲型×5
4★	发动机：简易输送甲型×3
3★	CNT废回路：最低集积度×1
2★	废ギアボックス×1
1★	废ケ－ブル：最低精度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	ダイアカ－ボン：低硬度×5

任务要点

这关的胜利条件很简单，目标的炮击贰脚就在正前方的门后面，击破它就可过关。真正的难点在于特别成果报酬，需要先依次击破开始地点右方的三架输送贰脚（逐个出现），接着击破坐标A2的泛用贰脚，最后再击破目标的炮击型过关。

サ 2-6 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1200年，以后240年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニュピレ－タ：泛用甲型×3
5★	胸部装甲：输送甲型×3
4★	人工筋纤维：共通甲型×5
3★	Will'O磁性流体：低纯度×1
2★	Will'Oエキゾ－スト×1
1★	イオン电导炭素薄膜：最低强度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	天然グラファイト：低纯度×5

任务要点

开始敌人只有一架泛用贰脚和输送贰脚，其中的输送贰脚带着第一个市民。当把市民救出后敌人会增援一架输送贰脚，最后两个市民就在这架输送贰脚上。



第 3 情报位阶权限

1. 向协泛者申请外出，触发关键任务“サ 3-1 号灼热作战：目标排除”。

サ 3-1 号灼热作战：目标排除 关键

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次850年，以后170年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	胴部装甲：四脚甲型×1
5★	人工发电机：泛用甲型×1
4★	装甲：简易狙击乙型×3
3★	发动机：简易狙击乙型×3
2★	WillO诱电弹性体×1
1★	CNT废回路：中集积度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	废药莢×10

任务要点

除了目标的泛用四脚外，周围还有很多杂兵，如果嫌麻烦可以对同伴下达“对人重视”指令清一下。特别成果报酬要求协泛者濒死时不能放置太长时间，所以最好不要离协泛者太远，以免耽误了苏生。

2. 完成“サ 3-1 号灼热作战：目标排除”后触发关键任务“ジ 3-2 号廉洁作战：市民夺还”。

FEATURE

GUIDE

シ3-2号廉洁作战：市民夺还 关键

胜利条件	夺回4名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次900年，以后180年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ベアリング：炮击乙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
4★	发动机：简易输送乙型×3
3★	发动机：简易近接乙型×3
2★	废基板×1
1★	ダイアカ－ボン：低硬度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	Will'O电磁弁×10

任务要点

头两个市民分别出现在泛用贰脚型掠夺者和简易输送型掠夺者上，不过一旦将泛用贰脚型身上的市民解救出来就会有一架炮击型贰脚作为增援出现，所以务必先把简易输送型的送上护送机，然后再来对付泛用贰脚型，最好是能把它打死，这样就不用同时面对两个大型敌人。把头两个市民都回收后，作为敌增援的简易输送型掠夺者带着剩下两个市民出现，把这两个市民回收就能过关。特别成果报酬的资源里可以让协泛者负责回收地上的，剩下的有两个在坐标C-5和F-2处天花板的水管上，剩下一个在E-5的高台上，都是得借助荆棘才能上到的地方。

3. 向协泛者申请外出，和マティアス、ベアトリ－チェ会面后触发关键任务“シ3-3号暗斗作战：敌军排除”。

シ3-3号暗斗作战：敌军排除 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	20：00
减刑年数	第一次1050年，以后210年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	WillOダイオ－ド×1
5★	废电气粘性流体：中纯度×1
4★	磁化ガリウム×1
3★	金属炭素材：低纯度×1
2★	フラ－レン材：クロム内包×1
1★	ダイアカ－ボン：低硬度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	イオン电导ゲル端材×10

任务要点

这个任务是对人战，需要把敌方的继战力减完，注意只有打倒咎人才能令继战力减少，敌方协泛者是不算在继战力里的。

4. 前往モザイク街和マティアス会面。和ザッカ－的シズカ以及モザイク街广场的ビリ－对话能令他们加入。

5. 前往3-H130的セルガ－デン，进入“ダンが居るという区画”，避开监视协泛者视线来到最深处。

6. 前往モザイク街和マティアス、ベアトリ－チェ会话，之后再和ウ－ヴェ对话。

7. 前往ザッカ－、ガソリン分别和ユリアン、カルロス会话后回到モザイク街广场，触发关键任务“シ3-4号防波作战：市民护卫”。



シ3-4号防波作战：市民护卫 关键

胜利条件	诱导友军掠夺者到达指定地点
继战力	5
任务时间	15：00
减刑年数	第一次1150年，以后230年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易装甲乙型×3
5★	装甲：简易机动乙型×3
4★	发动机：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易机动乙型×3
2★	WillOキャパシタ×1
1★	WillOサイリスタ×1
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废カ－ボン构造体×10

任务要点

这关的掠夺者是友军，需要保护它到达指定地点，不过它并不会靠自己的意识走，而是需要我们使用瓶子状的诱导器来诱导。因此这个任务先要将诱导器放到终点处，然后再回过头来保护慢慢往终点走去的掠夺者。特别成果报酬依然可以靠协泛者去回收，玩家只需回收坐标C-4和H-1两个高台上的即可。

8. 向协泛者申请外出，前往モザイク街和“谜の美女”会话触发关键任务“セ3-5号义愤作战：制御制压”。

セ3-5号义愤作战：制御制压 关键

胜利条件	比敌方压制更多的制御システム
继战力	—
任务时间	5：00
减刑年数	第一次950年，以后190年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	废コンポジット：最低强度×1
5★	废カ－ボン构造体×1
4★	フラ－レン材：チタン内包×1
3★	超电导废コイル：低精度×1
2★	Will'O树脂×1
1★	多层CNT装甲端材：低密度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废フライホイ－ル×10

任务要点

制御システム一共有三个，需要在时间结束前比敌方占据得更多，由于我方同伴非常积极，基本轮不到玩家操心，所以一开始可以专心完成特别成果报酬的条件，等时间差不多时再和同伴合力保护好其中两个就行。资源道具分别在坐标B-1、B-4、C-5、D-4、E-2、F-5、G-2、G-5，其中G-5的在高台上。

9. 前往ガソリン和マティアス会面，之后和シルヴィア对话，解锁任意任务“シ3-6号作战：目标排除”和“サ3-7号作战：市民夺还”。



10. 前往ザッカ－和ユリアン对话，满足了“第4情报位阶权限取得考试参加条件”的话解锁关键任务“第4情报位阶权限 取得考试”。

第4情报位阶权限取得考试参加条件

- 刑期减少到988250年以下
- 解锁“平时における咎人との接触权”
- 解锁“平时における PT 内の疾走权 5 秒以上 10 秒未满”
- 解锁“特定状况における默秘权”
- 解锁“武器プラント成长 Lv.3 使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长 Lv.3 使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长 Lv.3 使用许可”

第4情报位阶权限 取得考试 关键

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	人工中枢ユニット：共通乙型×1
5★	金属合板：输送乙型×1
4★	人工ダンパ－：贰脚乙型×1
3★	强化纤维：贰脚乙型×1
2★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
1★	胸部装甲：输送乙型×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	废ギアボックス×10

任务要点

第一个市民在泛用贰脚上，不过场上还有一个输送贰脚，可以先消灭之，以免影响之后的搬运。第一个市民回收后在坐标D-3的高台上会出现第二个，如果之前两个贰脚都消灭了的话，这会搬运起来非常轻松。第二个回收后第三个出现在坐标H-1的高台上，同时高台附近还会追加一台炮击贰脚的敌增援，同样可以先消灭再搬运，时间是完全足够的。

11. 完成“第4情报位阶权限 取得考试”后到达第4情报位阶权限。

シ3-6号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破炮击四脚
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击甲型×6
5★	Will'Oエンジン：炮击甲型×2
4★	マニュピレ－タ：泛用甲型×5
3★	人工筋纤维：共通甲型×5
2★	ダイアカ－ボン：低硬度×1
1★	导电性高分子素子：白色×1
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	强化外骨格：炮击甲型×15

任务要点

把坐标D5和E5的两架泛用贰脚以及杂兵清灭后目标的炮击四脚才会作为增援出现，一同出现的还有坐标G1的输送贰脚，把输送贰脚击破后坐标A2还会追加一架，把这架也消灭后坐标E6再增援一架泛用贰脚，只有把这些掠夺者全部消灭再击破目标才能获得特别成果报酬。需要注意的是打这些非主要目标的掠夺者时，NPC同伴有可能会擅自攻击主要目标，最好下达护卫指令，让他们紧跟着自己。

サ3-7号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：输送甲型×1
5★	胸部装甲：输送甲型×3
4★	发动机：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易输送乙型×3
2★	CNT废回路：中集积度×1
1★	Will'O导电性流体：中纯度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	胸部装甲：输送甲型×15

任务要点

3名市民就在一开始的输送四脚上，当救出1名后敌方增援出现，其中包括了特别成果报酬要求的泛用贰脚（击破后还会依次追加两架）。注意部分NPC同伴会主动搬运市民，如果要达成特别成果报酬条件，记得下达集中攻击指令让他们专心于攻击。

第 4 情报位阶权限

1. 申请外出，与エルフリ－デ会话，解锁关键任务“サ 4-1 号鬼灯作战：目标排除”。

サ 4-1 号鬼灯作战：目标排除 关键

胜利条件	击破パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1250年，以后250年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ブースタ：S型低性能×2
5★	强化外骨格：S型低硬度×2
4★	装甲：简易近接乙型×3
3★	装甲：简易机动乙型×3
2★	CNT补强材：低硬度×1
1★	废タービン翼×1
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	强化纤维：贰脚乙型×15

任务要点

初次对付蜘蛛型天狱掠夺者パラドクサ的任务，不过一开始需要清理几波杂兵，而且杂兵中的狙击手很多，最好带上射程更远的武器反杀。打パラドクサ时要注意它的蛛丝陷阱，踩到会陷入短暂的行动不能状态，无法近身时可以多借助荆棘来移动。另外パラドクサ的导弹攻击也威胁不小，看它压低身子的话就是准备发射导弹了，这时要保持跑动来躲。

2. 申请外出，解锁关键任务“プ 4-2 号萤雪作战：市民探索”。

プ 4-2 号萤雪作战：市民探索 关键

胜利条件	回收5名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次1350年，以后270年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	WillOエキゾースト×1
5★	废基板×1
4★	Will'Oトランジスタ×1
3★	金属炭素材：低纯度×3
2★	ゲルマニウム×3
1★	合成グラファイト：低纯度×3
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	ベアリング：炮击乙型×15

任务要点

这个任务要和敌人竞争回收市民，由于场地极小，一开始就是混战，很容易被敌人有机可乘。建议和队友分工，让队友负责搬运，自己使用火箭炮类的武器专心消灭敌人，攻击时要以搬运市民和高台上使用榴弹发射器的敌人优先。特别成果报酬依然可以靠协泛者回收地面上的资源，自己回收坐标A-2高台和坐标B-2集装箱上的两个。

3. 前往モザイク街，在ガソリン附近与ベアトリ－チエ会面，解锁关键任务“ジ 4-3 号火影作战：市民夺还”。

ジ 4-3 号火影作战：市民夺还 关键

胜利条件	回收2名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1400年，以后280年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×2
4★	装甲：简易装甲乙型×3
3★	发动机：简易装甲乙型×3
2★	Will'O诱电炭素纤维×1
1★	废フラーレンオイル×1

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	胸部装甲：输送乙型×15

任务要点

两个市民都在大型掠夺者身上，不过由于是分开出现，各个击破即可。比起掠夺者，这个任务更应注意的是不断出现的杂兵，其中使用榴弹发射器的杂兵对有搬运工作不小的影响，要优先消灭，如果自己在搬运中，可以下达“对人重视”指令让同伴来清理。

4. 前往ザッカ－，与ユリアン会话，解锁关键任务“プ 4-4 号破邪作战：目标排除”。

プ 4-4 号破邪作战：目标排除 关键

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1450年，以后290年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コーティング：泛用甲型×2
5★	耐冷コーティング：泛用甲型×2
4★	耐热コーティング：泛用甲型×2
3★	Will'O纤维：泛用甲型×3
2★	イオン电导セラミクス端材×1
1★	ナノ复合磁性材×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	腕部强化纤维：泛用乙型×15

任务要点

这个任务的前奏很长，首先是杂兵战，然后到耐热泛用贰脚，再到两架耐冷泛用贰脚，最后才是目标的泛用四脚登场。和上个任务一样，由于杂兵的火力很猛，一不注意就会被团灭，所以当看到有杂兵增援时一定要优先消灭，分身乏术的话就下达指令让同伴来清理。

5. 解锁任意任务“ジ 4-5 号作战：目标排除”、“サ 4-6 号作战：目标排除”、“シ 4-7 号作战：市民夺还”。

6. 申请外出，前往ザッカ－和ユリアン对话。

7. 前往 4-D170 的セルガ－デン，进入“咎人ア－カイブ保管区画”，躲开监视协泛者的实现来到最深处。

8. 回到ザッカ－与ユリアン对话，出门来到モザイク街广场，满足了“第 5 情报位阶权限取得考试参加条件”的话解锁关键任务“第 5 情报位阶权限 取得考试”。

第 5 情报位阶权限取得考试参加条件

- 刑期减少到 9762000 年以下
- 解锁"平时における PT 内の疾走权 10秒以上"
- 解锁“平时における运动の休止权”
- 解锁“武器プラント成长 Lv.4 使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长 Lv.4 使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长 Lv.4 使用许可”

第 5 情报位阶权限 取得考试 关键

胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐电泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ベアリング：炮击乙型×4
5★	胸部装甲：输送乙型×4
4★	强化纤维：贰脚乙型×2
3★	ナノ导电磁性材×1
2★	CNT废回路：低集积度×1
1★	Will'O磁性流体：低纯度×1

特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	マニュピレータ：泛用乙型×15

任务要点

这个任务要对付的大型掠夺者一共有4架，一开始是耐冷泛用贰脚，紧接着是炮击四脚，最后耐热泛用贰脚和耐电泛用贰脚作为压轴一起出现。两架目标的泛用贰脚都有远程武器的外挂装备，就算将两个分开来打，也不免会遭受到远程攻击的骚扰，建议先把外挂武装破坏掉，把骚扰降低后再集中火力逐个消灭。

9. 完成“第 5 情报位阶权限 取得考试”后到达第 5 情报位阶权限。

ジ 4-5 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破2架特殊T型 赤光
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	筋纤维：T型低伸缩×2
5★	翼状外骨格：T型低硬度×2
4★	发动机：简易输送乙型×3
3★	ダイアカ-ボン：低硬度×1
2★	多层CNT装甲端材：低密度×1
1★	Will'O诱电炭素纤维×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	腕部强化纤维：泛用丙型×15

任务要点

作为目标的两架老虎型天狱掠夺者是分开出现的，不过第二架出现时还协同一架泛用贰脚，也就是说要同时对付两架大型掠夺者。觉得棘手的话，建议先破坏掉泛用贰脚的外挂装备，然后进入建筑物的边沿位置用射击武器来打，由于大型掠夺者体型太大，接近攻击无法打到建筑物内的角色，所以我们只要注意部分远程攻击，就可以轻松把两个掠夺者屈死。





サ 4-6 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破输送四脚和泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化外骨格：炮击乙型×1
5★	金属合版：炮击乙型×3
4★	ベアリング：炮击乙型×3
3★	强化纤维：贰脚乙型×3
2★	人工中枢ユニット：共通乙型×3
1★	人工筋纤维：共通甲型×5
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	胸部装甲：输送丙型×15

任务要点

击破一开始的输送四脚后泛用四脚就会出现，不过想获得特别成果报酬的话，就得先无视泛用四脚，把其他的炮击贰脚和输送贰脚击破才行。炮击贰脚为击破一架出一架，共3架，而输送贰脚虽然只有两架，不过是同时出现，而且还有目标的泛用四脚在场，也就是说最后要同时对付三架大型掠夺者，难度不低，得活用“护卫”和“集中攻击”指令集中火力逐个击破。

シ 4-7 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2200年，以后440年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コーティング：泛用甲型×3
5★	耐冷コーティング：泛用甲型×3
4★	耐热コーティング：泛用甲型×3
3★	Will'O纤維：泛用甲型×4
2★	イオン电导炭素薄膜：中强度×1
1★	イオン电导炭素薄膜：低强度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	Will'Oエンジン：炮击丙型×15

任务要点

3个市民分别在开始的3架泛用贰脚上，回收完即可过关。如果要获得特别成果报酬，就得先把3架泛用贰脚消灭，然后对付之后在坐标G1和I4出现的泛用贰脚，击破后坐标G1和A2还会追加两架，最后是坐标D1和G1依次出现的两架蜘蛛型天狱掠夺者。

第 5 情报位阶权限

1. 申请外出，和ベアトリ－チェ会话对话后前往ガソリン，之后前往ザッカ－与ユリアン对话。
2. 前往モザイク街广场和ベアトリ－チェ会面。
3. 前往 5-A000，和ナタリア对话后发生关键任务“シ 5-1 号修罗作战：敌军排除”、“ジ 5-2 号红焰作战：目标排除”，两个任务只能选择一个完成，完成前者后アン脱离，完成后者后ハル脱离。

シ 5-1 号修罗作战：敌军排除 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1500年，以后300年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×5
5★	腕部强化纤维：泛用乙型×5
4★	天然グラファイト：低纯度×2
3★	废カ-ボン构造体×2
2★	イオン电导ゲル端材×5
1★	废药荚×5
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	天然グラファイト：低纯度×3

任务要点

这个任务的敌人经常成群出现，对于扎堆的敌人，火箭炮或榴弹发射器的范围攻击效果很好，经常可以一石几鸟，推荐自己或协泛者至少带上一把。



ジ 5-2 号红焰作战：目标排除 关键

胜利条件	击破泛用四脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1500年，以后300年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚乙型×5
5★	腕部装甲：输送乙型×5
4★	天然グラファイト：低纯度×2
3★	废カ-ボン构造体×2
2★	ダイアカ-ボン：中硬度×2
1★	Will'O诱电炭素纤维×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT补强材：低硬度×3

任务要点

任务5-1的加强版，除了有大量人形敌人外，还有两架大型掠夺者，不过掠夺者是分开出现的，击破难度并不高。

4. 前往 4-A000 和ハル（アン）会话。
5. 前往モザイク街广场和エルフリ－デ会话。
6. 前往 4-A000 和ハル（アン）会话。
7. 前往モザイク街广场和ウ－ヴェ会话，解锁关键任务“シ 5-3 号寂光作战：敌军排除”。

シ 5-3 号寂光作战：敌军排除 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1550年，以后310年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	合成グラファイト：最低纯度×5
5★	Will'O电磁弁×3
4★	废ギアボックス×3
3★	イオン电导ゲル端材×3
2★	天然グラファイト：低纯度×2
1★	废カ-ボン构造体×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ダイアカ-ボン：低硬度×3

任务要点

虽然任务内容是对人战，但有一架泛用贰脚在场上捣乱，尽量选择在楼道或窄巷里战斗，这样受到的骚扰会少一些，可以分多点精力打杂兵。

8. 申请外出，与ナタリア会话，解锁关键任务“プ 5-4 号乱妨作战：制御制压”。

プ 5-4 号乱妨作战：制御制压 关键

胜利条件	比敌方压制更多的制御システム
继战力	—
任务时间	5：00
减刑年数	第一次1600年，以后320年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	胸部装甲：输送丙型×2
5★	腕部强化纤维：泛用丙型×2
4★	金属炭素材：中纯度×2
3★	Will'O导流パイプ×2
2★	ダイアカ-ボン：最低硬度×5
1★	废フライホイ-ル×5
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	废コンポジット：低强度×3

任务要点

敌方势力除了杂兵外还有一架泛用贰脚，而且泛用贰脚还是这次特别成果报酬的击破目标，所以任务过程并不轻松，建议第一次挑战这个任务时还是以完成胜利条件优先，特别成果报酬可以等以后有了好的装备后再来完成。这关的制御システム一共有5个，加上地图很大，要全部兼顾到是不可能的，比较好的方法是以地图右边的3个为主，由于这3个在一条直线上，就算被敌人压制也能很快补救，另外压制了一个制御システム后可以在其周围布置一些捕缚型荆棘1级蓄力的陷阱或对人地雷APマイン，以拖延敌人的脚步。

9. 解锁任意任务“プ 5-6 号作战：市民夺还”、“ジ 5-7 号作战：目标排除”、“プ 5-8 号作战：市民夺还”。
10. 前往ガソリン，和ウ－ヴェ会话，解锁关键任务“サ 5-5 号幽居作战：敌军排除”。

サ 5-5 号幽居作战：敌军排除 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1650年，以后330年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	强化纤维：贰脚丙型×1
5★	胸部装甲：输送丙型×2
4★	腕部强化纤维：泛用丙型×2
3★	Will'Oエンジン：炮击丙型×2
2★	CNT补强材：中硬度×2
1★	Will'O导电ハブ×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	超电导废コイル：低精度×3

任务要点

沙尘暴中的对人战，人形目标本身就小，再加上沙尘暴导致能见度很低，对索敌有不小的影响，建议用火箭炮和榴弹发射器等不用瞄得特别准的武器来打。另外这关的资源道具都在地面，让协泛者回收即可完成特别成果报酬条件。

11. 满足“第 6 情报位阶权限考试参加条件”后申请外出，与マティアス会面后前往 5-H167 与ナタリア对话，解锁关键任务“第 6 情报位阶权限 取得考试”。



第 6 情报位阶权限取得考试参加条件

- 刑期减少到 960700 年以下
- 解锁“武器プラント Lv.5 使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长Lv.5使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长Lv.5使用许可”
- 解锁“ブ－スタ－プラント成长Lv.2使用许可”
- 解锁“プラント增设许可”

第 6 情报位阶权限 取得考试 关键

胜利条件	击破2架特殊T型 深渊
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3000年，以后600年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：T型中浓度×1
5★	中央集积回路：S型中性能×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅱ×2
3★	Will'O纤维：S型中浓度×2
2★	Will'O导流パイプ×2
1★	合成グラファイト：低纯度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウィルオナイト：低纯度×3
任务要点	

大型掠夺者的连战，最先是蜘蛛型，接着是泛用贰脚和输送四脚，最后才是目标的两架老虎型。第二场战斗和第三场都得同时对付两架，互相干扰很严重，可以让同伴吸引住一架的注意力，自己和协泛者对付另一架会比较轻松。

12. 完成“第 6 情报位阶权限 取得考试”后到达第 6 情报位阶权限。

プ 5-6 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐电コ－ティング：泛用乙型×3
5★	耐冷コ－ティング：泛用乙型×3
4★	耐热コ－ティング：泛用乙型×3
3★	Will'O纤维：泛用乙型×2
2★	金属炭素材：低纯度×2
1★	Will'O导流パイプ×2
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	合成グラファイト：低纯度×3
任务要点	

开始只有两架泛用贰脚，当成功回收一名市民后，第三架就会在我方出击地点附近出现，击破包括它的所有大型掠夺者就能获得特别成果报酬。

ジ 5-7 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破特殊T型 赤光和特殊S型 锖朱
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	中央集积回路：S型中性能×1
5★	修复モジュ－ル：T型Ⅱ×1
4★	发动机：简易装甲丙型×3
3★	发动机：简易输送丙型×3
2★	废电气粘性流体：高纯度×2
1★	多层CNT装甲端材：中密度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	HCフレアナイフ：张付き用×15
任务要点	

同时对付老虎型和蜘蛛型的天狱掠夺者，一开始可以用远程攻击引一架过来，把它们分开来打。如果不慎引到两架变成混战也不用慌，躲在建筑物边沿进行射击战的打法依然有效，不过要注意蜘蛛型的远程攻击，建议先将其解决。



プ 5-8 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回3名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	胸部装甲：输送丙型×3
5★	Will'Oエンジン：炮击丙型×3
4★	胸部装甲：四脚乙型×1
3★	强化纤维：四脚乙型×1
2★	金属炭素材：中纯度×2
1★	合成グラファイト：低纯度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	CNT废回路：低集积度×3
任务要点	

最初的两架掠夺者身上就带着3名市民，回收了1名后敌增援出现，如果要获得特别成果报酬，可以先把剩下的两个市民放着不管，把增援的掠夺者都消灭再说，由于增援都是击破一个再出另一个，难度不高。

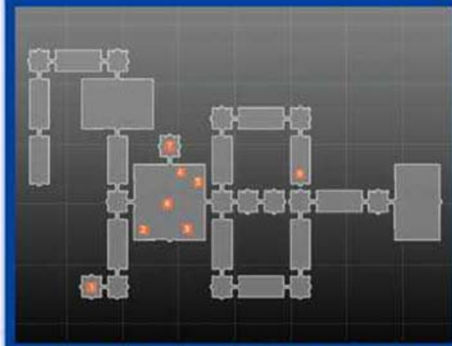
第 6 情报位阶权限

1. 前往モザイク街广场与ベアトリ－チェ会面。
2. 前往 6-A000 与カスミ对话。
3. 前往 6-D011 的セルガ－デン，进入“カスミに指定された区画”，躲开监视协泛者的视线来到最深处。
4. 前往モザイク街广场和レミ－ジョ会面。
5. 前往ガソリン和ベアトリ－チェ会面。
6. 前往 6-D011 的セルガ－デン，进入“カスミに指定された区画”，躲开监视协泛者的视线来到最深处。
7. 申请外出，来到ザッカ－与ユリアン对话。
8. 前往 6-D011 的セルガ－デン，在入口处与ユリアン对话，发生关键任务“セ 6-1 号灯火作战：目标到达”。

セ 6-1 号灯火作战：目标到达 关键

胜利条件	到达指定地点
继战力	15
任务时间	10：00
减刑年数	第一次1700年，以后340年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易近接丙型×5
5★	发动机：简易近接丙型×5
4★	装甲：简易装甲丙型×5
3★	发动机：简易装甲丙型×5
2★	フラ－レン材：リチウム内包×1
1★	超电导废コイル：中精度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	发动机：简易狙击丙型×15
任务要点	

这个任务需要一个人到达指定地点，路上的敌人很多，加上中继点很少，要尽量避免无谓的战斗专心赶路，否则死了得走很长一段冤枉路，有可能会导致时间不够，如果有追兵死缠不放，就用地雷断后。特别成果报酬要求回收的资源的位置如地图所示。



9. 完成“セ 6-1 号灯火作战：目标到达”后解锁关键任务“シ 6-2 号高洁作战：目标排除”。

シ 6-2 号高洁作战：目标排除 关键

胜利条件	击破泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1750年，以后350年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易狙击丙型×5
5★	装甲：简易输送丙型×5
4★	发动机：简易狙击丙型×5
3★	发动机：简易输送丙型×5
2★	Will'Oキャパシタ×2
1★	Will'O树脂×2



特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	发动机：简易近接丙型×15

任务要点

对杂兵加掠夺者的常规战斗，除了要注意屋顶的狙击手外，其他并没有太难的地方。

10. 完成“シ 6-2 号高洁作战：目标排除”后解锁关键任务“サ 6-3 号激越作战：目标排除”。

サ 6-3 号激越作战：目标排除 关键

胜利条件	击破特殊T型 赤光和特殊S型 锖朱
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1800年，以后360年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：T型中浓度×1
5★	中央集积回路：S型中性能×1
4★	Will'O磁性流体：T型Ⅱ×2
3★	Will'O纤维：S型中浓度×2
2★	Will'O磁性流体：高纯度×2
1★	ナノ导电磁性材×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	装甲：简易装甲乙型×15

任务要点

这个任务需要同时对付老虎型天狱掠夺者和蜘蛛型天狱掠夺者，不过此前还有大批的杂兵以及一架四脚，得做好长期战的准备。两个目标里由于老虎型会到处乱窜，最好先集中火力对付它，蜘蛛型动作迟缓，相对来说干扰较小。

11. 前往ガソリン和ウ－ヴェ会面，解锁任意任务“サ 6-5 号作战：目标排除”、“シ 6-6 号作战：目标排除”、“プ 6-7 号作战：市民夺还”。

12. 前往ガソリン与エルフリ－デ对话。

13. 前往モザイク街广场ベアトリ－チェ对话。

14. 前往 6-A000 与ナタリア对话后，解锁关键任务“シ 6-4 号光芒作战：市民夺还”。

シ 6-4 号光芒作战：市民夺还 关键

胜利条件	夺回9名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次1750年，以后350年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：简易机动丙型×5
5★	发动机：简易机动丙型×5
4★	装甲：简易输送丙型×5
3★	发动机：简易输送丙型×5
2★	合成グラファイト：最低纯度×2
1★	イオン电导炭素薄膜端材：低强度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	发动机：简易机动丙型×15

任务要点

虽然要夺回9个市民，不过由于没有大型掠夺者，攻略起来起来并不难，下达指令“市民确保”发动伙伴一起搬运很快就能完成。

15. 满足“第 7 情报位阶权限考试参加条件”后申请外出，前往ガソリン和エルフリ－デ会面，出门来到モザイク街广场解锁关键任务“第 7 情报位阶权限 取得考试”。

第 7 情报位阶权限考试参加条件

- 刑期减少到 945200 年以下
- 解锁“武器プラント Lv.6 使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长 Lv.6 使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长 Lv.6 使用许可”
- 解锁“ブ－スタ－プラント成长 Lv.3 使用许可”

第 7 情报位阶权限 取得考试 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	15
任务时间	30：00
减刑年数	第一次3200年，以后640年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	装甲：炮击乙型×2
5★	人工发电机：输送乙型×2
4★	复合センサ：泛用乙型×2
3★	Will'Oエンジン：炮击丙型×2
2★	ダイアカ－ボン：低硬度×2
1★	ダイアカ－ボン：中硬度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	发动机：简易输送丙型×15

任务要点

这个任务需要一个人对付ナタリア以及她的部队，难度非常高。ナタリア使用的武器是小剑和狙击枪，哪个距离都吃得开，只有当她上子弹、苏生队友和跳跃落地的时候才会没有防备，要抓住这些时候进行攻击。

这里说一下笔者的打法，武器选火箭炮AAW和轻机枪バ－バラ's・イ－ジ－ギア，并携带好弹药箱和地雷。开场后先第一时间隐蔽在左手边的铁板后面（如图1），等ナタリア和两个狙击兵射击完后用火箭炮干掉两个狙击兵，然后再回到刚才隐藏的地方等ナタリア接近，当她来到拐角的直路时用火箭炮轰掉。由于之后她每次复活都需要先跳上这个平台才能接近玩家，所以我们可以在她会跳上来的缺口伏击她（比如图2中放了荆棘陷阱的位置），攻击时机是她跳上来后落地的一刻，但要注意在她跳上来前都要隐蔽好，以防她从远距离狙击，推荐隐蔽在图2中笔者的这个位置。后期追加了大批杂兵后，近身攻击的杂兵也会从这个缺口上来，和对付ナタリア一样伏击即可，但如果碰上杂兵太多的时候，单靠每次只能上2发子弹的火箭炮会杀不过来，这时要赶紧切换成バ－バラ's・イ－ジ－ギア接上，不能等火箭炮慢慢上弹。另外偶尔有小几率ナタリア和一些杂兵会从玩家背面的缺口处上来，所以伏击时要留意好小地图，如果发现后方有敌人要赶紧优先解决，万一被被缠上的话，可以先带她们兜圈子，等拉开一定的距离后再用火箭炮或地雷反杀。

图1



图2



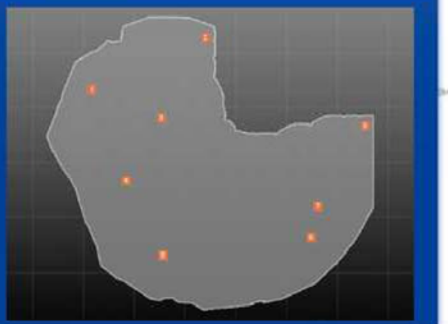
16. 完成“第 7 情报位阶权限 取得考试”后到达第 7 情报位阶权限。

サ 6-5 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐冷コ－ティング：泛用丙型×3
5★	耐热コ－ティング：泛用丙型×3
4★	强化纤维：贰脚丙型×5
3★	アルミナイトライド×1
2★	Will'O磁性流体：高纯度×2
1★	废レンズ×2
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	多层CNT装甲端材：中密度×3

任务要点

刚解锁时难度很高的一个任务，建议等有好装备后再来挑战。任务开始需要先对付两架泛用四脚，接着是一架耐电泛用贰脚，最后才是作为目标的耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚。这关的大部分掠夺者都有护罩，记得先把外挂装备打掉，好让NPC同伴的攻击奏效。特别成果报酬要求的资源共有8个，如图所示。



シ 6-6 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破3架特殊T型 深渊
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ダンパ－：T型中制动×1
5★	ヘッドギア：T型中硬度×1
4★	复合センサ：T型低感度×1
3★	Will'O纤维：T型低浓度×1
2★	イオン电导炭素薄膜：低强度×2
1★	イオン电导ゲル端材×2
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	CNT补强材：中硬度×3

任务要点

击破第一架老虎型天狱掠夺者后，剩余两架分别在坐标G1和坐标I4出现，建议先打G1的，只要保持好和I4的距离，可实现逐个击破。

プ 6-7 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回2名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2700年，以后540年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	压缩タ－ビン：S型Ⅱ×1
5★	Will'O纤维：S型中浓度×2
4★	ブ－スタ：S型中性能×2
3★	装甲：简易输送丙型×5
2★	装甲：简易近接丙型×5
1★	装甲：简易装甲丙型×5
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	合成グラファイト：中密度×3

任务要点

市民在蜘蛛型天狱掠夺者身上，不过要注意右边的路有挡板，NPC同伴无法过去，不想队伍被拆散的话最好初始地点正前方的小路绕进去。把第一名市民回收后带着第二名市民的蜘蛛型天狱掠夺者在相同的位置出现，所以回收第一个前记得把初始的那架消灭再进行搬运，以免要同时对付两架掠夺者。

第 7 情报位阶权限

1. 前往ザッカ－和ジ－ン会面。

2. 前往 7-F120 的セルガ－デン，在入口处和ユリアン对话，选择“行く”发生关键任务“セ 7-1 号渊源作战：敌军排除”。

セ 7-1 号渊源作战：敌军排除 关键

胜利条件	将敌方继战力减为0
继战力	15
任务时间	45：00
减刑年数	0年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	多层CNT装甲端材：高密度×2
5★	超电导废コイル：高精度×2
4★	强化纤维：贰脚丙型×5
3★	装甲：炮击乙型×3
2★	人工发电机：输送乙型×3
1★	复合センサ：泛用乙型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT废回路：中集积度×3

任务要点

和第7情报位阶权限取得考试一样是对大量人形敌人的任务，不过这个地图有很多房间，在自动门和拐角等地方守株待兔就可以了。如果不小心被敌人缠上，就和之前一样先带敌人兜圈，拉开距离后用火箭炮和地雷解决。

3. 前往第二阶层的2-E165，和**ナタリア**对话，选择“行く”发生关键任务“**ロ** 7-2号诱蛾作战：目标排除”。

ロ 7-2 号诱蛾作战：目标排除 关键

胜利条件	击破3架人工掠夺者
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2050年，以后410年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニュピレータ：泛用丙型×3
5★	Will'O纤维：输送丁型×3
4★	强化外骨格：炮击丁型×3
3★	胸部装甲：输送丙型×5
2★	腕部强化纤维：泛用丙型×5
1★	Will'Oエンジン：炮击丙型×5
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	天然グラファイト：中纯度×3

任务要点

对付人工掠夺者前需要先清理几波杂兵，杂兵的实力不弱，而且还有不少从高处往下撒榴弹的，要优先把这些解决。掠夺者中有两架是一起出现的，依然是先破坏外挂装备，减少互相干扰后再集中火力消灭一个。

4. 完成任务“**ロ** 7-2号诱蛾作战：目标排除”后和**ナタリア**会话，解锁任意任务“**ジ** 7-6号作战：目标排除”、“**シ** 7-7号作战：市民夺还”、“**プ** 7-8号作战：目标排除”。

5. 申请外出，和**マテイアス**、**ユリアン**会面，之后需收集到3种素材，完成后到**ザッカ**－交给**ユリアン**。

素材	入手方法
アンチWill'O粒子体×1	第7阶层セルガーデン
人工中枢ユニット：共通乙型×3	乙型人工掠夺者
人工中枢ユニット：共通丙型×2	丙型人工掠夺者

6. 前往7-A000与**ナタリア**对话，满足“第8情报位阶权限考试参加条件”的话解锁关键任务“**セ** 7-3号悬河作战：目标到达”，这和后面的“特 7-4号黎明作战：



目标排除”、“特 7-5号幽光作战：目标排除”是三个连续任务，中间没有自由活动时间，无论哪个任务失败都要从第一个重新挑战。三个都完成后迎来Ending。

第8情报位阶权限考试参加条件

- 刑期减少到926650年以下
- 解锁“武器プラント Lv.7使用许可”
- 解锁“医疗补给プラント成长Lv.7使用许可”
- 解锁“补助武装プラント成长Lv.7使用许可”
- 解锁“ブ－スタ－プラント成长Lv.4使用许可”

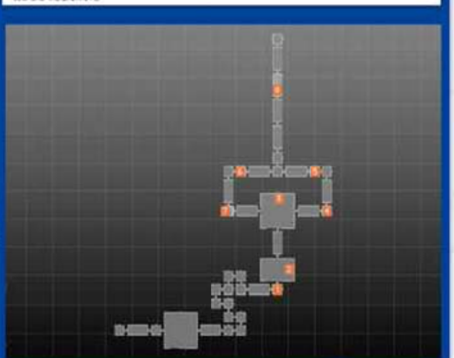
セ 7-3 号悬河作战：目标到达 关键

胜利条件	到达指定地点
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	第一次2500年，以后500年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	发动机：简易输送丁型×3
5★	发动机：简易机动丁型×3
4★	发动机：简易装甲丁型×3
3★	发动机：简易狙击丁型×3
2★	发动机：简易近接丁型×3
1★	强化纤维：贰脚丙型×5
特别成果报酬	
条件	报酬
回收地图中的所有资源道具	废コンポジット：中强度×3

任务要点

相比之前的到达指定地点的任务，由于这个可以带同伴，难度要低很多，只需注意不要走太快把同伴落下就可以了。

特别成果报酬要求回收的资源的位置如地图所示，注意一些房间是有两层的，需要用荆棘从天花板的洞上到二层才能发现资源。



特 7-4 号黎明作战：目标排除 关键

胜利条件	击破ア－ベル和レッドレイジ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次5000年，以后1000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	人工发电机：RR甲型×1
5★	人工筋纤维：RR甲型×2
4★	腕部强化纤维：RR甲型×3
3★	脚部强化纤维：RR甲型×3
2★	リン化インジウム×2
1★	合成グラファイト：中纯度×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ダイアカ－ボン：中硬度×3

任务要点

同时对付ア－ベル和レッドレイジ两个强敌，不过由于ア－ベル是人形敌人，蛛丝发射器クリ－ミ－・スクリ－ミ－Jr和火焰放射器エンゼルリング都对其有效，和协泛者一人带一种，用蛛丝困住后烧，很快就能击破，这样剩下レッドレイジ一个后就好打很多了。

特 7-5 号幽光作战：目标排除 关键

胜利条件	击破ペルタトゥルム
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次7000年，以后1000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O磁性流体：C型I×1
5★	压缩タ－ビン：C型I×1
4★	Will'Oフレ－ム：C型I×1
3★	特殊CNT：C型低浓度×1
2★	CNT补强材：高硬度×1
1★	ウィルオナイト：最低纯度×1
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウィルオナイト：中纯度×3

任务要点

最终BOSS有护罩，开战后首先要做的是把它胸前3个护罩发生装置破坏掉，这样远距离攻击才能奏效。BOSS的弱点是它眼睛后方的女性雕像，由于位置比较高，远程武器也很难进行精准地打击，借助荆棘攀附在上面近距离射击会比较有效率。BOSS最有威胁的一招是当其HP低于一定程度时放出的触锁，每个触锁都相当于独立的一个单位，对我方的干扰很严重，特别是当BOSS快死时，触锁的攻击会越发凌厉，如果不想浪费时间清理触锁，可以借助一下フラッシュG这个道具，它能对触锁造成短暂的硬直，趁这个机会就赶紧集中火力将BOSS击破过关。

7. 完成“特 7-5号幽光作战：目标排除”后到达第8情报位阶权限。



ジ 7-6 号作战：目标排除 任意

胜利条件	击破2架特殊T型 深渊
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ダンパ－：T型中制动×1
5★	EXマニホ－ルド：T型Ⅱ×2
4★	翼状外骨格：T型中硬度×2
3★	钩爪ユニット：T型Ⅱ×2
2★	Will'O纤维：炮击丙型×2
1★	强化外骨格：炮击丙型×2
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	金属炭素材：中纯度×3

任务要点

这关要先打倒敌人初始配置中的炮击四脚之后两架作为目标的老虎型天狱掠夺者才会出现，炮击四脚的实力相当强，战斗时记得先将它的外挂装备的主炮破坏掉，以把威胁降到最小。除了炮击四脚外，这关的不断增援的杂兵也很棘手，要时刻留意雷达，一旦发现有杂兵的图标出现就下达“对人重视”指令让NPC同伴清理，否则很容易被杂兵趁虚而入。

两架老虎型分别出现在地图左上和右下，建议先打右下的，因为这里是复活地点，如果先打左上的，同伴复活时很容易吸引到右下这架的注意力，导致两架汇合。

シ 7-7 号作战：市民夺还 任意

胜利条件	夺回5名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部装甲：输送丁型×2
5★	Will'O纤维：输送丁型×2
4★	Will'Oエンジン：泛用丙型×1
3★	强化纤维：贰脚丙型×2
2★	Will'O槽：简易输送丙型×1
1★	装甲：简易输送丙型×3

特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	イオン电导炭素薄膜：中强度×3

任务要点

头3名市民在一开始的输送四脚身上，另外场上还有一个耐冷泛用贰脚，由于离得比较远，可以把输送四脚消灭并搬运完3名市民后再对付它。在回收了第一名市民后地图右上建筑物的角落里会再追加两人，如果打算获得特别成果报酬，可以先不用管两人，把耐冷泛用贰脚和其之后的耐热泛用贰脚消灭了再进行搬运。

プ 7-8 号作战：目标排除 （任意）

胜利条件	击破2架特殊S型 宵暗
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次2900年，以后580年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'Oエンジン：S型Ⅰ×2
5★	Will'O磁性流体：S型Ⅱ×2
4★	Will'O槽：简易近接丁型×2
3★	装甲：简易近接丁型×2
2★	强化外骨格：泛用丁型×3
1★	Will'O纤维：泛用丁型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	ラ-ジAEDパック×15

任务要点

这关需要击破两架蜘蛛型天狱掠夺者，第一架在坐标H7，另外坐标D7处还有一架耐电泛用贰脚，如果直接去打蜘蛛型，很容易就会把泛用贰脚也引过来，所以一开始最好是把贰脚引到坐标E1附近消灭后再对付蜘蛛型。把初期敌人（包括杂兵）全部消灭后坐标E1和H2会分别出现一架泛用贰脚，同样是拉开距离逐个击破，接着第二架蜘蛛型就会在坐标H7出现。

第8情报位阶权限

1. 前往ザッカ－和ユリアン对话。
2. 完成任意一个任务。
3. 前往ザッカ－和ユリアン对话。
4. 前往第一阶层 1-E020 的セルガ－デン，进入“Will'O 浓度の高い废弃区间”，调查指定位置，进入最深处和サイモン对话，从以下四个奖励中选择一个获得。

选项	对应奖励
战斗に生きる道	ウイルオナイト：高纯度×2、CNT补强剂：高硬度×2、天然グラファイト：高纯度×2、废コンポジット：高强度×2
世界を维持する道	武器プラント主席生产技师×3、Will'O效率向上委员长×15、主席プラントマネ-ジャ-×5
过去を改竄する道	ハル或アン复活（前往ガソリン）触发剧情
サイモンに协力する道。	当前装备武器的全版本上位的武器

5. 和チェ－ザレ对话。
6. 不断完成任务，每减了一定刑期之后，サイモン会要求与玩家见面，每见一次サイモン会依次解锁关键任务“特 8-1 号磷火作战：目标排除”、“特 8-2 号光辉作战：目标排除”、“シ 8-3 号作战：市民夺还”，以及任意任务“特 8-4 号作战：目标排除”、“特 8-5 号作战：目标排除”，完成关键任务后和サイモン会话可获得之前剩下的奖励，每个任务对应一个，具体的任务出现条件可参考下表。



任务名	解锁条件
特8-1号磷火作战：目标排除	获得第一个报酬后，接着减刑10000年
特8-2号光辉作战：目标排除	获得第二个报酬后，接着减刑20000年
シ8-3号作战：市民夺还	获得第三个报酬后，接着减刑40000年
特8-4号作战：目标排除	获得第四个报酬后自动追加
特8-5号作战：目标排除	完成任务“特8-4号作战：目标排除”后，接着减刑10000年

特 8-1 号磷火作战：目标排除 （关键）

胜利条件	击破耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	マニユピレ-タ：泛用丁型×1
5★	强化外骨格：泛用丁型×2
4★	Will'O纤维：泛用丁型×2
3★	胸部装甲：输送丙型×3
2★	Will'O纤维：炮击丁型×2
1★	强化外骨格：炮击丁型×2
特别成果报酬	
条件	报酬
击破所有大型掠夺者	ガラスカ-ボン：高纯度×3

任务要点

一开始要先同时对付3架输送贰脚加1架炮架贰脚，完成后目标的耐热泛用贰脚和耐冷泛用贰脚才会登场，同时还附带一架耐电泛用贰脚，也就是每个阶段都要以3架大型掠夺者为敌。当然第二阶段的耐电型不是目标，只要对付耐热型和耐冷型就可过关，不过也一起击破的话可以获得特别成果报酬。

和以前同时对付多个掠夺者一样，先把每个掠夺者的外挂武装破坏，这样它们只剩下近身攻击后威胁会小很多，然后就可以分散开来逐个击破了。当然即使是这样难度依然很高，出战前务必把武器强化到目前的最高级，并带上アタック、アタック+、アタックコネクト等提高攻击力的部件，还有同伴的武装等级也最好升到8级以上。

特 8-2 号光辉作战：目标排除 （关键）

胜利条件	击破レッドレイジ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	头部强化纤维：RR乙型×1
5★	装甲：简易输送丁型×3
4★	装甲：简易机动丁型×3
3★	装甲：简易装甲丁型×3
2★	装甲：简易狙击丁型×3
1★	装甲：简易近接丁型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	CNT补强材：高硬度×3

任务要点

再次对付レッドレイジ，不过这次没有ア-ベル，取而代之的是很多小型掠夺者，不过比起ア-ベル来说根本不值一提，能完成之前那个任务这个也不在话下了。



シ 8-3 号作战：市民夺还 （关键）

胜利条件	夺回5名市民
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	中央集积回路：S型中性能×1
5★	筋纤维：T型中伸缩×1
4★	マニユピレ-タ：S型中精度×1
3★	钩爪ユニット：T型Ⅱ×1
2★	装甲：简易输送丁型×3
1★	发动机：简易输送丁型×3
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	废コンポジット：高强度×3

任务要点

最初3个市民在小型掠夺者上，回收完后出现的蜘蛛型身上带着第四个，把蜘蛛型鸟笼里的市民解救出来后增援的老虎型身上带着第五个，为了不同时打两个大型掠夺者，所以最好是将蜘蛛型彻底击破来救出市民。

特 8-4 号作战：目标排除 （任意）

胜利条件	击破コウシン和パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：S型中浓度×3
5★	筋纤维：T型中伸缩×3
4★	Will'O磁性流体：S型Ⅱ×3
3★	ア-ムドギア：T型中出力×3
2★	マニユピレ-タ：S型中精度×3
1★	ヘッドギア：T型中硬度×3
特别成果报酬	
条件	报酬
不消耗继战力过关	ウイルオナイト：高纯度×3

任务要点

这个任务要同时对老虎型和蜘蛛型的天狱掠夺者，除此之外场上还会不断出现杂兵，务必对NPC同伴下达“对人重视”指令，让他们优先打杂兵，这样玩家可以专心打掠夺者。虽然老虎型和蜘蛛型之前已经打过不少了，不过同时对付两架还是有点棘手，不是很有自信的话，可以躲在门口处的狭窄地形打射击战，这样除了远程攻击外，其他攻击都无法伤害到玩家。

特 8-5 号作战：目标排除 （任意）

胜利条件	击破ディオ-ネ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	第一次3400年，以后680年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O纤维：D型Ⅰ×1
5★	Will'O磁性流体：D型Ⅰ×2
4★	バ-ニア：D型低推力×2
3★	钩爪ユニット：D型Ⅰ×3
2★	翼状外骨格：D型低硬度×3
1★	ラ-ジAEDパック×3
特别成果报酬	
条件	报酬
协泛者战斗不能累积时间在规定以下	Will'O磁性流体：高纯度×3

任务要点

这个任务的对手是龙型天狱掠夺者，相比其他天狱掠夺者，龙型的体型非常大，导致各种近身攻击的范围很广。对付它的关键是破坏它的翅膀，这样可以令它的不少招式失效或范围减小，会好打不少。另外如果能破坏它的尾巴，它的招式还会进一步减少，不过当把两个翅膀破坏掉的时候它的体力也所剩无几了，基本挨不到断尾就死了。

特殊任务

特殊任务分为天罚、协泛者夺还任务和配信任务，满足了一定的条件才会发生，触发后需要先到“贡献案内申请”菜单的“特殊**ボランティア**参加申请”处登录了该任务后才能接取，任务完成后就会消失，需要再次登录才能接取，每种任务的详细如下。

天罚：天罚分为离线和联线两种，无论哪种在特殊任务里都是以 1 打头，后缀为“○○同盟天罚”，○○为自己所属的势力名称，发生时据点的游戏画面会泛红，同时房间的大屏幕还有天罚的提示。离线天罚的出现条件目前还不明，比较随机；联线的是和自己所属的势力有关的大规模天罚，只要势力的平均上缴 GDPP 在一定值以上，该势力在特定期间就会发生天罚，具体所需数值和发生期间可以参照“贡献案内申请”菜单的“**ロウストリ－トジヤ－ナル**”项目。

协泛者夺还任务：当自己的协泛者在任务中被其他势力抓走后，就会发行以 2 打头的协泛者夺还任务，具体是哪种为随机，任务目的都为击倒目标的掠夺者，所以下面的任务要点里就不赘述了。

配信任务：配信任务在特殊任务里以 3 打头，按日期配信，除了周一外每天都有，具体可参考下表。另外周六日还有名为“休日促进运动”的活动，会配信和平时不同的任务。

日期	任务名
星期二	サ306号作战：目标排除
	サ309号作战：市民夺还
星期三	ブ303号作战：目标排除
	シ308号作战：市民夺还
星期四	サ304号作战：目标排除
	ジ310号作战：市民夺还
星期五	サ306号作战：目标排除
	サ309号作战：市民夺还
星期六	ブ303号作战：目标排除
	シ308号作战：市民夺还
星期日	サ304号作战：目标排除
	ジ310号作战：市民夺还

ロ 100号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT补强材：高硬度×2
5★	合成グラファイト：高纯度×2
4★	Will'Oエンジン：S型Ⅱ×2
3★	中央集积回路：S型中性能×2
2★	ブ－スタ：S型中性能×4
1★	マニユピレ－タ：S型中精度×4

任务要点

天罚里还算简单的任务，把搬运市民的任务交给NPC同伴，自己专心阻止敌人的搬运，注意同场还有一架蜘蛛型天狱掠夺者，无视即可。

シ 101号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收1名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	Will'O磁性流体：高纯度×2
5★	超电导度コイル：高精度×2
4★	Will'O纤维：αT型中浓度×1
3★	强化ヘッドギア：αT型中硬度×2
2★	ダンパ－：T型中制动×2
1★	Will'O磁性流体：T型Ⅱ×3

任务要点

要夺回的市民在坐标A2的老虎型天狱掠夺者身上，而坐标E2还有一只，由于将这只消灭后还会在相同位置出现一样的，大可不必执着于消灭，让同伴NPC负责牵制，自己和协泛者负责解救市民。关着市民的老虎型HP很多，想省功夫可以专心攻击手臂或翅膀，当把手臂或翅膀破坏后其会陷入坐姿的硬直，这时可直接破坏鸟笼救出市民。另外注意搬运市民时要多走建筑物之间的小道，减少被掠夺者追击的风险。

シ 102号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收1名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	コ－ヘナイト×2
5★	ロンズデイライト×2
4★	炭素钢：αS型低纯度×1
3★	中央集积回路：S型中性能×2
2★	マニユピレ－タ：αS型低精度×2
1★	Will'O纤维：S型中浓度×3

任务要点

和任务101一样，这个任务也只需救出市民就能过关，无需和掠夺者缠斗。市民在地图左上方的蜘蛛型天狱掠夺者身上，先用捕缚型荆棘的二段蓄力让它老实，然后就集中火力攻击鸟笼营救市民，搬运时记得沿着建筑物的边沿位置走，这样就算被追击也不容易被打中。



ブ 103号作战：○○同盟天罚

胜利条件	击破α－コウシン和α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	イオン电导炭素薄膜：高强度×2
5★	天然グラフアイト：高纯度×2
4★	修复モジユ－ル：αT型Ⅰ×1
3★	Will'O装甲：αS型低强度×1
2★	筋纤维：αT型低伸缩×3
1★	Will'O磁性流体：αS型Ⅰ×3

任务要点

这个任务除了有作为目标的改良老虎型和改良蜘蛛型，还有不少装备了防御类荆棘的杂兵，非常难缠，战斗时要多多注意处理。两个掠夺者建议先打蜘蛛型，战斗时尽量保持在地图右下角，这样比较不容易让老虎型发现，从而做到逐个击破。如果还是不放心，也可以把蜘蛛型引到我方初始位置的地方来打。只要击破一只后，另一只就不成问题了。

ブ 104号作战：○○同盟天罚

胜利条件	击破α－ディオ－ネ和α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	全属炭素材：高纯度×2
5★	Will'O骨格：αD型中硬度×2
4★	强化皮膜：αD型低密度×2
3★	强化バ－ニア：αD型低推力×2
2★	Will'O纤维：αS型低浓度×2
1★	Will'O磁性流体：αS型Ⅰ×3

任务要点

虽然两个目标一开始都在场，不过只要击破任意一架，就会有一架新的改良龙型天狱掠夺者补充进来，所以最好是先打龙型，否则先打蜘蛛型的话最后就得面对两架龙型，难度会大幅提升。

ブ 105号作战：○○同盟天罚

胜利条件	击破コウシン和α－コウシン
继战力	5
任务时间	25：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	コ－ヘナイト×2
5★	天然组织：T型中密度×2
4★	天然组织：T型低密度×2
3★	ダンパ－：T型低制动×2
2★	Will'O槽：简易近接丁型×3
1★	装甲：简易近接丁型×3

任务要点

老虎型为击破一个后再出现下一个，没有太大的难点，惟一要注意的是击破第一只后还会有用长枪的杂兵增援，长枪的冲刺攻击有很大的干扰性，要优先解决。

ブ 106号作战：○○同盟天罚

胜利条件	击破α－パラドクサ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT补强材：高硬度×2
5★	Will'Oエンジン：αS型Ⅱ×2
4★	ポリマ－：T型Ⅱ×2
3★	复合センサ：T型中感度×2
2★	炭素钢：αS型中纯度×2
1★	Will'O纤维：αS型中浓度×2

任务要点

要先打完两架老虎型后，作为目标的改良蜘蛛型才会出现，同时还有一架普通型和若干杂兵。这个任务的地图很小，基本没什么旋回的余地，不妨利用高台进行射击战，不过要注意远程攻击和杂兵。

サ 107号作战：○○同盟天罚

胜利条件	回收3名市民
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ウィルオナイト：高纯度×2
5★	复合センサ：泛用丁型×2
4★	Will'Oエンジン：泛用丁型×3
3★	腕部强化纤维：泛用丁型×3
2★	头部装甲：输送丁型×3
1★	Will'O纤维：输送丁型×3

任务要点

一开始的两名市民分别在龙型天狱掠夺者身上和输送贰脚脚边，最好先用荆棘快速移动救输送贰脚脚边那个，否则他被抓住的话要再救出就很难了。回收了一名市民后带着第三名市民的泛用四脚出现，也就是说有三架大型掠夺者在场，可以先把贰脚或四脚解决，以减少干扰，然后再回收剩余的市民。

サ 108号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	回收5名市民
继战力	5
任务时间	25：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	天然グラファイト：高纯度×2
5★	炭素钢：αS型中纯度×2
4★	Will'O纤维：αS型中浓度×2
3★	强化ヘッドギア：αT型中硬度×2
2★	Will'O槽：简易输送丁型×5
1★	装甲：简易输送丁型×5

任务要点

一开始的4名市民分别在老虎型、蜘蛛型和两架简易输送型身上，由于任务时间很短，最好以破坏鸟笼回收市民优先，不用太执着于击倒两个天狱掠夺者，而且即使击破，当回收了两名市民后，大型掠夺者只要被击破就会补充新的，打了也是白打。当回收完开始的4名市民后，地图上会再追加两架装着市民的简易运输型，把其中一个市民回收就能过关。

サ 109号作战：〇〇同盟天罚

胜利条件	回收3名市民
继战力	5
任务时间	25：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ガラスカーボン：高纯度×2
5★	Will'O合金：D型中浓度×2
4★	炭素钢：S型中纯度×2
3★	筋纤维：T型中伸缩×2
2★	Will'O槽：简易机动丁型×5
1★	装甲：简易机动丁型×5

任务要点

3名市民分别在龙型、老虎型和简易输送型身上，先把比较简单的老虎型和简易输送型身上的市民回收，最后再解决龙型身上的那个，注意两架大型掠夺者只要击破一架，就会有一架蜘蛛型补充。

特 300号作战：目标排除

胜利条件	击破オルタトゥルム
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	耐热表面硬化装甲：泛用丙型×2
5★	耐电表面硬化装甲：泛用丙型×2
4★	耐冷表面硬化装甲：泛用丙型×2
3★	Will'O合金：αC型低浓度×2
2★	修复モジュール：αC型Ⅰ×3
1★	荆状金属合板：αC型低硬度×3

任务要点

这个任务需要先排除了两架泛用贰脚以及接着的一架老虎型天狱掠夺者之后，目标的オルタトゥルム才会出现。オルタトゥルム是最终BOSS的加强版，攻击方法差不多，不过HP更多，记得带上フラッシュG，以便迅速清理触锁。

サ 301号作战：目标排除

胜利条件	击破α-ディオーネ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	CNT废回路：高集积度×2
5★	ダイアカーボン：高硬度×2
4★	ダンパー：αD型低制动×2
3★	Will'O合金：D型低浓度×2
2★	Will'O磁性流体：αD型Ⅰ×3
1★	Will'O纤维：D型低浓度×3

任务要点

依次打ディオーネ和α-ディオーネ的任务，α-ディオーネ有护罩，推荐先用2段蓄力拘束后将护罩破坏掉再打，另外场上时不时出现的杂兵也是不小的威胁，记得对NPC同伴下达“对人重视”指令清理。

サ 302号作战：目标排除

胜利条件	击破3架模仿型 愤怒の烈火
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	多层CNT装甲端材：高密度×2
5★	废ケーブル：高精度×2
4★	头部强化纤维：RR乙型×2
3★	三次元复合センサ：RR甲型×2
2★	Will'O纤维：RR乙型×3
1★	人工筋纤维：RR甲型×3

任务要点

要击破的レッドレイジ并不是一起出现的，一开始只有一架，不过同时还有一架炮击四脚在场，由于不是击破目标，这架炮击四脚打不打都可以，打了可以减少一些干扰。第二架レッドレイジ于第一架被击破后出现，第二架出现后再经过一段时间第三架出现，只要集中火力把第二架解决，第三架也不是问题了。



サ 303号作战：目标排除

胜利条件	击破2架オルタトゥルム
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属炭素材：高纯度×2
5★	ガラスカーボン：高纯度×2
4★	压缩タービン：C型Ⅱ×2
3★	荆状金属合板：C型中硬度×2
2★	Wil'Oフレーム：C型Ⅱ×2
1★	强化装甲：S型中硬度×2

任务要点

开始的两架蜘蛛型天狱掠夺者和若干杂兵都不成问题，这个任务难点在于最后作为目标的两架最终BOSS改良型，一定要下达“集中攻击”指令和NPC同伴集火一架，另一架先放着不管，否则两架都打到半死的话场上会有大量的触锁，我方基本无法还手，等消灭了一架后就好打很多了。

サ 304号作战：目标排除

胜利条件	击破2架α-ディオーネ
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	10000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	ウィルオナイト：高纯度×2
5★	导电性高分子素子：黑色×2
4★	修复モジュール：αD型Ⅱ×2
3★	Will'O骨格：αD型中硬度×2
2★	强化バーニア：αD型中推力×3
1★	Will'O纤维：αD型中浓度×3

任务要点

难度不低的一个任务，一开始要对付一架龙型天狱掠夺者，消灭后还要同时对付两架改良龙型掠夺者，这还不止，战场上还会不时出现杂兵，务必对NPC同伴下达“对人重视”指令，让他们负责杂兵，以减少骚扰。最后打两只改良版的时候，可以和NPC同伴分散开来一边对付一只，这样压力会小不少。

サ 305号作战：目标排除

胜利条件	击破αC型 眩耀
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	凝缩タービン：αC型Ⅰ×2
5★	强化装甲：αC型低硬度×2
4★	修复モジュール：αC型Ⅰ×2
3★	人工发动机：泛用丙型×3
2★	Will'O槽：简易装甲丁型×5
1★	装甲：简易装甲丁型×5

任务要点

一开始需要先对付4波杂兵，注意先打威胁较大的人型敌人。接着是两条触锁和两架泛用贰脚，触锁用荆棘拉下来后集中攻击头部很快能击破，フラッシュG留下来对付最后的最终BOSS的改良版。

サ 306号作战：目标排除

胜利条件	击破简易机动型 丁
继战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	掌部强化纤维：RR乙型×2
5★	腕部强化纤维：RR乙型×2
4★	マニュピレータ：泛用丁型×3
3★	マニュピレータ：泛用丙型×3
2★	Will'Oエンジン：泛用丁型×3
1★	Will'Oエンジン：泛用丙型×3

任务要点

一开始的敌人为レッドレイジ、泛用贰脚和若干杂兵，把泛用贰脚击破两次后，作为目标的简易机动型 丁登场，一同出现的还有两架泛用贰脚。另外要注意目标的简易机动型 丁比一般的HP要多不少，击破得花一定的工夫。



サ 307号作战：目标排除

胜利条件	击破αC型 眩耀
继战力	5
任务时间	45：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	金属炭素材：高纯度×2
5★	ガラスカーボン：高纯度×2
4★	压缩タービン：C型Ⅱ×2
3★	荆状金属合板：C型中硬度×2
2★	Will'Oフレーム：C型Ⅱ×2
1★	强化装甲：S型中硬度×2

任务要点

敌人一共有三波，第一波是三架老虎型天狱掠夺者，打完后是第二波的两架蜘蛛型天狱掠夺者，最后一波才是任务目标的两架最终BOSS改良型，不过由于不是一起出现，把第一架的HP削减到一定程度后才会出现第二架，所以难度并不高，正常攻略即可。



サ 308号作战：市民夺还

胜利条件	回收5名市民
组战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	压缩タ-ビン：S型Ⅱ×2
5★	Will'Oエンジン：S型Ⅱ×2
4★	复合センサ：泛用丁型×2
3★	人工ダンパ-：贰脚丁型×3
2★	强化纤维：贰脚丙型×3
1★	Will'O纤维：输送丙型×3

任务要点

这关需要回收5名市民，头两名分别在蜘蛛型天狱掠夺者身上和泛用贰脚旁，蜘蛛型身上可以先不用管，因为开场没多久另一名就会被泛用贰脚捕获，得先把他解救出来，否则泛用型身上显示的时间倒数结束会导致Game Over。每回收一个市民后接下来的市民就会出现，同样是先把这些新出现的回收，最后再解救蜘蛛型身上那个，免得顾此失彼。

サ 309号作战：市民夺还

胜利条件	回收3名市民
组战力	5
任务时间	35：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	天然纤维：T型中密度×2
5★	复合センサ：T型中感度×2
4★	ヘッドギア：T型中硬度×2
3★	Will'O纤维：泛用丁型×3
2★	强化外骨格：泛用丁型×3
1★	腕部强化纤维：泛用丁型×3

任务要点

这个任务的市民都在老虎型天狱掠夺者身上，开始只有一架，当击破后出现另外两架。要注意场上还有一架泛用四脚，它的实力非常强，如果拿它没办法的话，可以把它的外挂装备破坏掉后晾在一边，集中火力对付老虎型解救市民就好了，还有切记市民救出来后要尽快搬运，否则被泛用四脚关起来的话，再要救出来就没那么简单了。

ジ 310号作战：市民夺还

胜利条件	回收5名市民
组战力	5
任务时间	30：00
减刑年数	5000年
各评价对应报酬	
评价	报酬
6★	复合センサ：泛用丁型×2
5★	Will'Oエンジン：泛用丁型×2
4★	人工ダンパ-：贰脚丁型×3
3★	强化纤维：贰脚丁型×3
2★	Will'O槽：简易输送型丁型×5
1★	装甲：简易输送型丁型×5

任务要点

敌人的初始配置为一架泛用贰脚和两架输送贰脚，每个身上都有1名市民，最好让同伴和自己一起行动，慢慢推进逐个击破。如果不慎招惹到了其他的目标，变成混战，就先破坏掉掠夺者的外挂装备，减少它们的远程攻击手段，然后躲在楼梯上方或建筑物的外沿射击，这样会比较安全。回收了2名市民后，增援的简易输送型带着剩余的2名市民登场。

奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数	44	铜杯	33	银杯	7	金杯	3	白金	1

本作的奖杯大部分都不难，不过有几个比较花时间，像是累计型的“惩役○○万年に到达”，就是典型的“刷刷刷”奖杯，如果有联机条件的话会快一些。另外收集型里的“最强の DIY”虽然是铜杯，不过由于不少升级武器的关键素材都需要天罚任务里才能获得，所以出现天罚任务时就要注意收集材料，否则可能就会这个奖杯被卡住。

白金难度	6/10
白金所需时间	90 小时以上
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

ようこそ、幸福の牢狱都市パノプティコンへ（白金）

取得条件：获得其他所有的奖杯

自由への第一步（铜杯）

取得条件：初次进行权力解放申请

第 2 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 2 情报位阶权限 取得考试”

第 3 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 3 情报位阶权限 取得考试”

第 4 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 4 情报位阶权限 取得考试”

第 5 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 5 情报位阶权限 取得考试”

第 6 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 6 情报位阶权限 取得考试”

第 7 情报位阶权限取得（铜杯）

取得条件：完成任务“第 7 情报位阶权限 取得考试”

第 8 情报位阶权限取得（银杯）

取得条件：完成任务“第 8 情报位阶权限 取得考试”

惩役 90 万年に到达（铜杯）

取得条件：刑期减少到 90 万年

惩役 80 万年に到达（银杯）

取得条件：刑期减少到 80 万年

惩役 50 万年に到达（金杯）

取得条件：刑期减少到 50 万年

奖杯说明：到达后期后，做天罚任务和配信任务都是不错的减刑方法，还可以配上“ボランティアブ－スト”部件来提升效率。另外把不用素材进行纳品也是一个方法。

全ては『变革』のために（银杯）

取得条件：获得サイモン的四个奖励

奖杯说明：通关后和サイモン会面可获得第一个奖励，其他的奖励需要完成任务 8-1、8-2、8-3 后获得，任务的触发方法可参考前面的攻略部分。

抑圧からの解放（银杯）

取得条件：申请解放的权力超过 101 项

社会不适合者（铜杯）

取得条件：初次因违反规定而被增加刑期

WE GAZE AT YOU（铜杯）

取得条件：违反规定达到 10 次

补助武装プラント自给生产者（铜杯）

取得条件：初次在辅助武装工厂中生产战斗用道具

医疗补给プラント自给生产者（铜杯）

取得条件：初次在医疗补给工厂中生产医疗用道具

ブ-スタ-プラント自给生产者（铜杯）

取得条件：初次在强化部件工厂中生产强化部件

武器プラント自给生产者（铜杯）

取得条件：初次在武器工厂中生产武器

最强の DIY（铜杯）

取得条件：任意一件武器强化到 10 级



アクセサリにこめる想い（铜杯）

取得条件：自定义协泛者的外观后进入联机模式

奖杯说明：改变协泛者的默认外观后，由协泛者菜单的“ボランティア协力申请”进入联机模式即可，即使房内没有其他玩家也可获得。

监视者ではなく协泛者として（铜杯）

取得条件：在“アクセサリ改造申请”中自定义新的语音并登录

荆とともに生きる（铜杯）

取得条件：解放所有与荆棘相关的权力

新たなる仲间（铜杯）

取得条件：联机时收到其他玩家的卡片（フエロ－カ－ド）

奖杯说明：本地和网络联机都可以，在联机大厅时按□键调出联机菜单，选第二项“フエロ－カ－ドを送る”可送卡片给其他玩家，选第三项“フエロ－カ－ドを受け取る”可接收来自其他玩家的卡片，只要收到一张其他玩家的卡片即可获得这个奖杯。

自分へのご褒美に（铜杯）

取得条件：初次使用恩赦点数买东西

超shazだぜ！（铜杯）

取得条件：收集所有种类的ソフトクリ－ム

奖杯说明：ソフトクリ－ム一共有4种，第一次和ガソリン的店主会面可获得第一种，其他的需要用引换券交换。引换券分布在牢狱都市的各处，和店主对话时选“他の味はないの？”可得知大体的位置，一般在秘密区域（セルガ－デン）内，和一般资源的蓝色不同，引换券为红色，很好辨识。

仲间は见舍てない（铜杯）

取得条件：救助被打倒的同伴10次以上

奖杯说明：累计型的奖杯，无需在一个任务内复活同伴10次以上，但要注意同伴只限定咎人，协泛者是不算在内的。

これが溶断だ！（铜杯）

取得条件：不用熔断破坏大型掠夺者的部位

バラバラにしてやる！（铜杯）

取得条件：一场战斗中用熔断成功破坏大型掠夺者部位5次以上

奖杯说明：推荐用教学任务中的掠夺者来达成，把双手的腕部、肘部、和肩部都熔断即可达成。

アブダクタ－コレクタ－（铜杯）

取得条件：回收破坏大型掠夺者部位后掉落的资源50种以上

贡献第一（银杯）

取得条件：完成所有任意任务

大地を驱ける虎（银杯）

取得条件：单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破コウシン

狂宴の大蜘蛛（银杯）

取得条件：单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破パラドクサ

天空よりの使者（金杯）

取得条件：单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破ディオ－ネ

混沌ノ来访者（金杯）

取得条件：单机游戏时在不消耗继战力的情况下击破ペルタトウルム或オルタトウルム

レッツ贡献！（铜杯）

取得条件：在“シ1–3号嚆矢作战：市民夺还”之后的任务中将市民搬送到护送机

これぞ共斗だ！（铜杯）

取得条件：与其他玩家共同完成15次任务

奖杯说明：本地联机和网络联机都可以，注意网络联机只对应1.10以上版本。

必ず取り戻す！（铜杯）

取得条件：自己的协泛者被敌人夺走

奖杯说明：在有大型掠夺者或简易运输型的任务中让协泛者被打倒不进行苏生，让其被掠夺者抓进鸟笼，然后倒数结束都不击破该掠夺者或破坏鸟笼将其救出，这样协泛者就会被夺走。

代わりはいないから（铜杯）

取得条件：完成协泛者夺还任务

奖杯说明：掠夺者被夺走后，会发行以数字2开头的特殊任务，在“贡献案内申请”菜单的“特殊ボランティア参加申请”处登录了该任务后，接取任务并完成就能获得。

幸福と自由と繁荣を求めて（铜杯）

取得条件：完成15次特殊任务

奖杯说明：天罚、配信任务和协泛者夺还任务都算特殊任务，没有网络条件的话，故意让协泛者被敌人夺走，不断完成泛者夺还任务也是一个办法。

资源の无驮使い（铜杯）

取得条件：累计共消耗9999发以上的子弹

ちゃんと运んでくれよ！（铜杯）

取得条件：在运送市民的途中不慎将其掉落

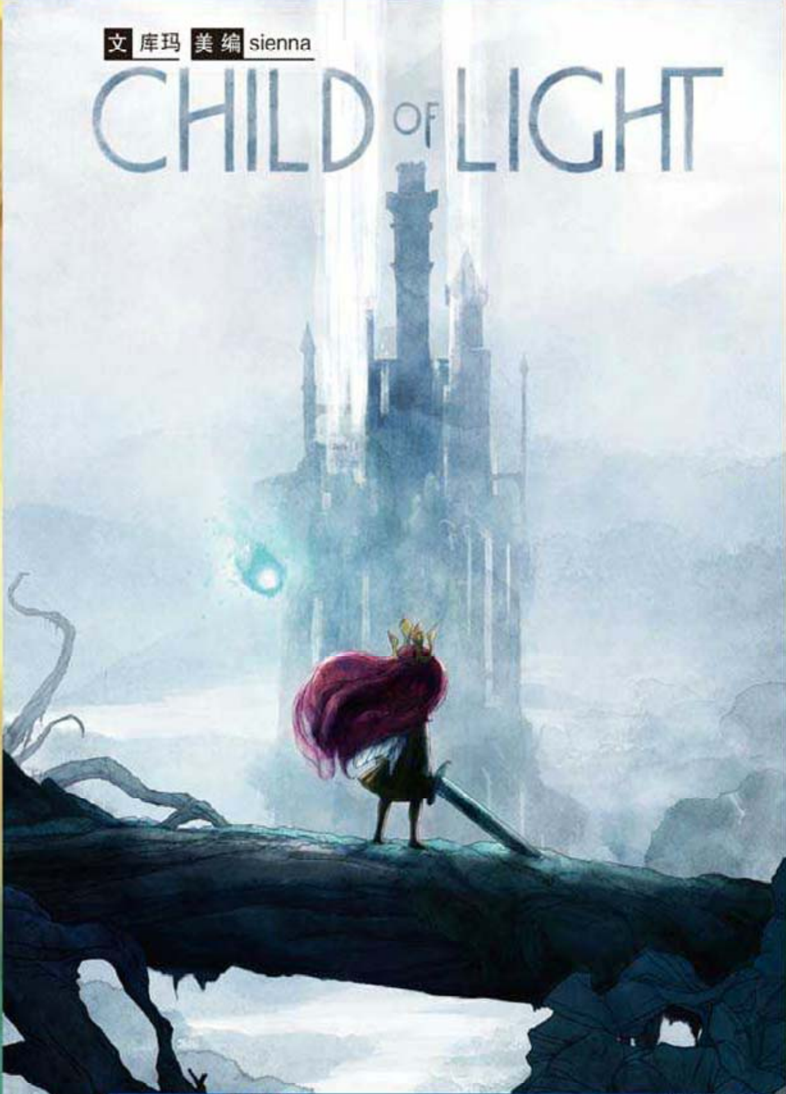
最高の移动手段（铜杯）

取得条件：使用荆棘移动的距离超过42.195km



文 库玛 美编 sienna

CHILD OF LIGHT



RPG	光之子			必需记忆卡
	Child of light			1080MB
	Ubisoft	2014年7月31日	港版	1人
零售版：238港币/下载版：190港币		对应PSV TV		对应玩家年龄：全年龄

在多个平台上都获得了好评的本作以豪华版的形式登陆了PSV平台，PSV版不仅包含高仑的困境的支线任务、光之欧若拉包以及暗之欧若拉包等全部DLC内容，购入限量预购特典的玩家还可获得精美的游戏设定集。本作的画面精致唯美、BGM动听治愈，战斗系统也颇具挑战性，再加上那能唤起每位玩家童年的充满童话色彩的剧情设置，值得每一个喜欢小清新游戏的玩家尝试。

系统

操作

按键	说明
L	让萤火虫发光
R	让萤火虫冲刺
□	互动
×	操作欧若拉跳跃、飞行或冲刺/（战斗时）进行取消返回
L+×	从平台降下
左摇杆	移动欧若拉/（战斗时）进行选择
左摇杆+□	推动/拉动物体或机关
方向键	选择
右摇杆	移动萤火虫
触摸屏/背触板	移动萤火虫（在菜单选项中可进行操作切换的设置）
Start	打开菜单/（战斗时）暂停

操作



在游戏中陪伴主人公欧若拉的是一只名叫“微光”的萤火虫（后文全部使用“微光”一名指代），在冒险时微光不仅可以开启宝箱，还可以在战斗时干扰魔物的行动以及通过自身发光启动机关等，多数行动都会消耗微光的光能，光能耗尽后微光将会在一段时间内陷入除移动外无法进行其他行动的情况，光能可以通过在场景中收集名为“愿望”的漂浮光球进行补充，此外光能也会随着时间自行回复。以下为微光的具体技能说明：

打开宝箱：使用微光可以打开没有推杆的普通宝箱和青色宝箱，青色宝箱需要用微光照亮一段时间才能打开，在魔物或者陷阱机关较多时使用微光拿取宝箱中的物品的话可以避免进入战斗以及不必要的掉血。

发光：在游戏中会出现需要利用微光的光亮才能开启机关，一些简单的机关只需用微光照亮机关即可，而比较复杂的机关则需要利用微光照亮，将机关的影子投射出来，然后照射到场景中的相应机关上。

治疗：无论是在普通场景还是战斗场景中，用微光长按角色会给角色进行治疗，角色的等级越高回血的量就越大。

拾取愿望：让微光碰触场景中的愿望会回复光能，战斗中让微光在花丛附近飞舞也会让愿望从花丛中飞出。愿望除了回复微光的光能外，还可以微量补充角色的HP和MP。

干扰：在普通场景中用微光按住魔物会起到致盲作用，此时可以让欧若拉行至魔物身后先发制人，也可以在致盲后直接绕开魔物避免战斗。

战斗

在普通场景中只要欧若拉触碰了魔物或者被魔物的攻击击中就会进入战斗画面，此外根据主线的推进也会强制进入BOSS战。

战斗画面



1. 上场队员信息
2. 微光的光能槽
3. 战斗行动指令
4. 行动时间轴
5. 角色的行动顺序
6. 愿望收集点

行动指令一览

图标	说明	图标	说明
(交叉剑图标)	选择具体的技能指令	(循环箭头图标)	更换上场的队员，选择角色后用方向键可以选择上场的位置
(药剂图标)	使用药剂	(奔跑图标)	逃跑，逃跑的成功几率为百分之百

行动时间轴

行动时间轴分为蓝色的等候区和红色的施法区。角色或者魔物的头像图标一进入红色区域就可以进行行动指令的选择，己方的防御动作可以即刻生效，其余的动作则要等到头像图标行至红

TIPS DLC内容需进入PS商店输入序号下载。

色槽的最右端才会执行。在红色区域移动时如果单位受到了攻击其回合内的行动就会被打断从而无法行动（被打断的行动不会消耗MP），单位的头像图标也会移至左侧的等候区域。

因此在战斗中玩家必须尽量避免己方的行动被打断，然后尽可能地打断敌人的行动，掌握战场上的节奏，不然一场与不起眼的小怪之间的战斗都很可能会让玩家苦不堪言。



行动顺序的操控主要通过微光、道具和角色的技能进行。用微光按住敌人可以放缓其在行动时间轴上的移动速度，而技能除了可以放缓对方的移动速度外，也可以按照一定比率提升己方的速度。如果己方的行动顺序落后于敌人时就要尽快开启防御，或者使用施法时间较短的攻击打断敌人；若是领先于敌人就可以等敌人都进入施法区域后一并打断。

属性相克

本作的战斗技能中有着属性相克的设定，以下为相克关系一览：

属性	可克属性	弱点属性
火	土	水
水	火	雷电
雷电	水	无弱点
光明	黑暗	无弱点

技能



▲在菜单的“技能”选项中玩家可以查看每位角色的技能树。黄色表示已习得的技能，深色表示现在可习得技能，浅色的则表示还无法习得的技能。

角色每升一级就可以获得一点技能点数，玩家可以用技能点数为角色解锁新技能或提升技能的能力。每个角色都有三条升级分支，玩家只能遵循分支路线依次进行解锁。以下为可参战角色的介绍以及具体的技能一览。

注：“→”表明该能力会随着技能等级的提升而提升。

欧若拉



欧若拉的物理输出不俗，并有着非常强力的光属性魔法，在后期BOSS战中起着非常关键的作用。如果下载了DLC内容的话欧若拉还可以掌握治疗技能，这让欧若拉得以成为一名更为全面的角色。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
砍劈	—	中等	17→25→38	对单一黑暗魔物目标的强力劈砍攻击
砍劈（全体）	—	很久	17→22→32	对全体黑暗魔物目标的强力劈砍攻击
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
反击	—	自动发动	—	遭受攻击时有10%→20%→30%的概率可以反击黑暗魔物
光线	6→8→12	24→34→49	24→34→50	有10%的概率秒杀单体黑暗魔物的强力光系攻击
光线（全体）	8→10→14	很久	24→29→38	有10%的概率秒杀全体黑暗魔物的强力光系攻击
星光	4→6→8	稍久	20→30→43	对单体黑暗魔物目标的闪光攻击
星光（全体）	6→8→10	很久	20→26→37	对全体黑暗魔物目标的闪光攻击
伤害提升	3→6→9	中等	—	有25%→35%→45%的概率可以增加伤害，持续四回合
治疗	6	中等	—	回复一位同伴的体力

注：治疗技能为DLC内容。

露贝拉



特长为进行回复治疗和防御异常状态的角色，在游戏前期可以多用露贝拉上场回复，以便节约药剂供后期的BOSS战使用，并且由于其翻滚技能发动较快，在菲恩和罗伯特没出现之前可以用露贝拉快速打断敌人的施法。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
翻滚	—	短暂	19→28→41	对单体黑暗魔物目标进行翻滚攻击
翻滚（全体）	—	中等	19→25→35	对全体黑暗魔物目标进行翻滚攻击
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
被动治疗	—	—	—	如果血量低于30%→40%→50%，就能获得30%的概率自我回复33%→43%→54%的血量
治疗	4→6→10	中等	—	回复一名队友的体力
治疗（全体）	6→10→12	中等	—	回复全体队友的体力
病痛防护	2→4→8	稍久	—	防止单体队友进入病痛状态，持续5回合
病痛防护（全体）	3→8→10		—	防止全体队友进入病痛状态，持续5回合
复活	4→6→10	短暂	—	复活一名队友，且回复其60%→80%→100%的体力

高仑



在物理攻击发动的同时还兼具妨碍敌人的行动的效果，自带的回血技能也让其成为了不会拖累队伍的实用性角色。

注：高仑为DLC角色，在完成任务“高仑的困境”后可加入队伍，具体完成方法请参考主线攻略。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
撞击	—	中等	23→32→48	对单体敌人进行攻击
撞击（全体）	—	稍久	23→28→38	对全体敌人进行攻击
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
击回	—	自动发动	—	攻击时有10%的几率让敌人在行动时间轴上后退10%→20%→30%
冲击	5→7→12	很久	25→35→51	在2回合内降低目标敌人50%的速度
冲击（全体）	7→12→15	很久	25→30→43	在2回合内降低所有敌人50%的速度
瘫痪	—	稍久	20→29→42	有10%→20%→30%的几率让单体敌人瘫痪4秒
瘫痪（全体）	—	很久	25→35→51	有10%→20%→30%的几率让敌人全体瘫痪4秒
回血	6→8→12	稍久	---	在3回合内，每一回合开始时回复15→30→60的HP

菲恩



主要进行魔法输出，特别是雷电属性的魔法输出非常强力，建议菲恩的技能一开始都点雷电相关的分支。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
敲击	—	短暂	16→24→32	对单体黑暗魔物的头部进行强力重击
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
坎培利之怒	—	自动发动	—	所有类型的元素攻击增加10%→20%→30%
野火	5→7→13	稍久	24→34→50	对单体黑暗魔物造成火系的伤害
野火（全体）	8→10→15	很久	24→29→42	对全体黑暗魔物造成火系的伤害
雷电攻击	5→7→13	稍久	24→34→50	对单体黑暗魔物造成雷电系的伤害
雷电攻击（全体）	8→10→15	很久	24→29→42	对全体黑暗魔物造成雷电系的伤害
季风	5→7→13	稍久	24→34→50	对单体黑暗魔物造成水系的伤害
季风（全体）	8→10→15	很久	24→29→42	对全体黑暗魔物造成水系的伤害

Vita企划
Vita动态
Vita新作
Vita攻略

TIPS 在选项菜单中可以为欧若拉更换服装。

诺拉



只在前七章加入队伍的角色，因此最好不要浪费星尘在她身上。诺拉的技能在输出方面不怎么突出，主要用其加减速的技能来控场。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
石化	—	中等	17→25→38	对单体敌人进行攻击，有20%→30%→40%的几率让敌人陷入4秒的麻痹状态
石化（集体）	—	很久	17→33→32	对全体敌人进行攻击，有20%→30%→40%的几率让敌人陷入4秒的麻痹状态
魅惑时间	—	自动发动	—	在时间轴前进20%→30%→40%的状态下开始战斗，此技能为被动技能
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
减速	6→8→12	中等	—	使敌方单体速度下降50%→60%→70%，持续四回合
减速（集体）	8→11→15	很久	—	使敌方全体速度下降50%→60%→70%，持续四回合
加速	6→8→12	中等	—	使我方单体速度上升50%→60%→70%，持续四回合
加速（集体）	8→11→15	很久	—	使我方全体速度上升50%→60%→70%，持续四回合
势不可挡	8→12→16	稍久	—	避免单体队友在施法是被打断，持续四→五→六回合
势不可挡（集体）	12→16→20	很久	—	避免单体队友在施法是被打断，持续四→五→六回合

罗伯特



自带单体和集体的物理攻击技能，并且攻击的技能发动较快，其自身闪避的几率也很高，在前期其他角色的集体攻击还没点出来前主要使用罗伯特的箭雨来一次性打断敌人的施法，其独有的解毒技能也是一个非常实用的辅助技能。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
射箭	—	中等	19→28→41	对单体黑暗魔物射出箭雨
箭雨	—	稍久	19→25→35	对全体黑暗魔物射出箭雨
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
百发百中	—	自动发动	—	增加5%→10%→15%的概率发动致命一击
阻碍	3→5→8	很久	21→30→43	对单体黑暗魔物射出魔法箭矢，可以降低单体黑暗魔物50%的速度，持续两回合
阻碍（全体）	4→6→9	很久	21→27→37	对全体黑暗魔物射出魔法箭矢，可以降低单体黑暗魔物50%的速度，持续两回合
连续攻击	2→4→8	中等	20→30→43	对单体黑暗魔物射箭，如果目标死亡就会接续攻击其他敌人
解毒	1→3→6	短暂	—	治疗单体队友的病痛状态
解毒（全体）	2→6→8	中等	—	治疗全体队友的病痛状态
势不可挡（集体）	12→16→20	很久	—	避免单体队友在施法是被打断，持续四→五→六回合

崔斯第



崔斯第最实用的技能是势不可挡，在崔斯第登场后最好多使用他的势不可挡来为队员加持以免施法被打断，这样还可以节省在游戏中收集到的势不可挡药剂供后期的BOSS战使用。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
翻滚	—	短暂	15→22→32	对单体黑暗魔物目标进行翻滚攻击
翻滚（全体）	—	中等	15→19→28	对全体黑暗魔物目标进行翻滚攻击
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
延长法术时间	—	自动发动	—	增加每一种法术的持续时间一→二→三回合
加速	5→7→10	稍久	—	增加单体队友50%→60%→70%的速度，持续三回合
加速（全体）	7→9→14	稍久	—	增加全体队友50%→60%→70%的速度，持续三回合
势不可挡	8→12→16	稍久	—	避免单体队友在施法时被打断，持续三→四→五回合
势不可挡（全体）	12→16→20	很久	—	避免全体队友在施法时被打断，持续三→四→五回合
终极护甲	6→8→10	稍久	—	单体队友可以减少受到15%→20%→25%的物理和魔法伤害，持续五回合
终极护甲（全体）	8→10→12	稍久	—	全体队友可以减少受到15%→20%→25%的物理和魔法伤害，持续五回合

奥耶格斯



血量高，物理输出强且暴击几率较高的角色。玩家可以让奥耶格斯上场后开一个嘲讽引怪，其他角色就不用担心施法会被打断了。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
卡特奇达顺劈斩	—	中等	24→34→50	有20%的概率在时间轴上将单体黑暗魔物往回推30%→40%→50%
卡特奇达顺劈斩（全体）	—	稍久	24→29→42	有20%的概率在时间轴上将全体黑暗魔物往回推30%→40%→50%
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
嘲讽	3→5→8	短暂	—	吸引全体黑暗魔物的攻击，持续四回合
泰坦护甲	3→5→8	中等	—	减少受到30%的物理伤害，持续三→四→五回合
死神之吻	—	自动发动	—	获得10%的概率可以秒杀任何黑暗魔物
地震	—	很久	48→68→100	对单体黑暗魔物造成极具破坏力的攻击，在时间轴上需要两回合的时间才能执行
地震（全体）	—	很久	48→58→84	对全体黑暗魔物造成极具破坏力的攻击，在时间轴上需要两回合的时间才能执行

小洁



虽然是后期加入的角色，但其强力的控场能力在最后两场BOSS战中起着十分关键的作用。不过由于她HP较少，MP的消耗也较高，因此在她上场时玩家必须频繁用药剂来兼顾其状态。

主要战斗技能	消费MP	发动速度	攻击力	效果
向后猛攻	—	很久	15→22→32	可在时间轴上将单体黑暗魔物往回推20%
向后猛攻（全体）	—		15→19→28	可在时间轴上将全体黑暗魔物往回推20%
战吼	—	自动发动	—	当血量低于20%→25%→30%时，就能增加70%的速度
防御	—	立刻	—	在下一回合减少40%→60%→80%的攻击伤害，并增加时间轴上70%的速度
慢击	6→8→12	很久	21→32→47	此次攻击可以降低单体黑暗魔物的速度30%，持续二→三→四回合
慢击（全体）	8→12→15	很久	21→28→40	此次攻击可以降低全体黑暗魔物的速度30%，持续二→三→四回合
向前翻滚	6→8→12	中等	—	单体队友可以从时间轴的20%→30%→50%开始行动，持续四回合
向前翻滚（全体）	8→12→15	很久	—	全体队友可以从时间轴的20%→30%→50%开始行动，持续四回合
瘫痪	12→16→20	稍久	—	阻止单体黑暗魔物执行任何行动，持续6→8→10秒
瘫痪（全体）	20→24→28	很久	—	阻止全体黑暗魔物执行任何行动，持续6→8→10秒

奥库利



在游戏中各种各样的宝石统称奥库利，装备奥库利后能增加角色的属性，并让角色获得特殊技能。在游戏中通过合成奥库利可以锻造出更高级的奥库利，奥库利的等级由低到高依次为原石→切割→刻面→

TIPS “愿望”在游戏中的作用相当于路标，跟随蓝色的一头走，往往会有意想不到的发现。

辉煌，越高级的奥库利所增加技能就越强。奥库利的合成简单来说有着以下的规律：

①三个同等级的同色奥库利可以合成一个更高阶的同色奥库利。比如三个蓝宝石原石就可以合成一个切割的蓝宝石，三个切割的蓝宝石则可以合成一个刻面的蓝宝石。

②两个同等级的异色奥库利可以合成同等级的特殊奥库利。比如一个蓝宝石原石和一个红宝石原石就可以合成一个紫水晶原石。组合的规律如下：

蓝宝石＋红宝石＝紫水晶

蓝宝石＋绿宝石＝电气石

红宝石＋绿宝石＝黄水晶

钻石＋玛瑙＝尖晶石

③三个同等级的异色奥库利可以合成同等级的特殊奥库利。比如一个蓝宝石原石、一个红宝石原石和一个绿宝石原石可以合成一个钻石原石，组合的规律如下：

蓝宝石＋红宝石＋绿宝石＝钻石

辉煌的钻石＋辉煌的玛瑙＋尖晶石＝公主之石

奥库利效果一览

奥库利	武器附加效果	盾附加效果	装饰品附加效果
蓝宝石原石	在近战攻击中增加水系的伤害	增加水系攻击抗性8%	在施法时躲避攻击增加5%的概率
切割的蓝宝石	在近战攻击中增加水系的伤害，同时增加8%的物理攻击力	增加水系攻击抗性14%	在施法时躲避攻击增加10%的概率
刻面的蓝宝石	在近战攻击中增加水系的伤害，同时增加12%的物理攻击力	增加水系攻击抗性18%	在施法时躲避攻击增加15%的概率
辉煌的蓝宝石	在近战攻击中增加水系的伤害，同时增加16%的物理攻击力	增加水系攻击抗性24%	在施法时躲避攻击增加20%的概率
红宝石原石	在近战攻击中增加火系的伤害	增加火系攻击抗性8%	体力最大值＋4%
切割的红宝石	在近战攻击中增加火系的伤害，同时增加8%的物理攻击力	增加火系攻击抗性14%	体力最大值＋8%
刻面的红宝石	在近战攻击中增加火系的伤害，同时增加12%的物理攻击力	增加火系攻击抗性18%	体力最大值＋12%
辉煌的红宝石	在近战攻击中增加火系的伤害，同时增加16%的物理攻击力	增加火系攻击抗性24%	体力最大值＋20%
绿宝石原石	在近战攻击中增加雷电系的伤害	增加土系攻击抗性8%	魔力最大值＋2
切割的绿宝石	在近战攻击中增加雷电系的伤害，同时增加8%的物理攻击力	增加土系攻击抗性14%	魔力最大值＋4
刻面的绿宝石	在近战攻击中增加雷电系的伤害，同时增加12%的物理攻击力	增加土系攻击抗性18%	魔力最大值＋6
辉煌的绿宝石	在近战攻击中增加雷电系的伤害，同时增加16%的物理攻击力	增加土系攻击抗性24%	魔力最大值＋8
电气石原石	攻击时有5%的概率会造成敌人瘫痪，持续3秒	减少5%的魔法伤害	增加2的魔法攻击
切割的电气石	攻击时有10%的概率会造成敌人瘫痪，持续3秒	减少10%的魔法伤害	增加4的魔法攻击
刻面的电气石	攻击时有15%的概率会造成敌人瘫痪，持续3秒	减少15%的魔法伤害	增加6的魔法攻击
辉煌的电气石	攻击时有20%的概率会造成敌人瘫痪，持续6秒	减少20%的魔法伤害	增加8的魔法攻击
紫水晶原石	当血量低于20%，就能增加20%的物理伤害	减少5%的物理伤害	当血量低于20%，就能增加20%的魔法伤害
切割的紫水晶	当血量低于20%，就能增加30%的物理伤害	减少10%的物理伤害	当血量低于20%，就能增加30%的魔法伤害
刻面的紫水晶	当血量低于30%，就能增加20%的物理伤害	减少15%的物理伤害	当血量低于30%，就能增加20%的魔法伤害
辉煌的紫水晶	当血量低于30%，就能增加30%的物理伤害	减少20%的物理伤害	当血量低于30%，就能增加30%的魔法伤害
黄水晶原石	在近战攻击中增加光系的伤害	防御时可以增加5的闪避，持续一回合	在时间轴上将黑暗魔物往回推的概率增加5%
切割的黄水晶	在近战攻击中增加光系的伤害，同时增加10%的物理攻击力	防御时可以增加10的闪避，持续一回合	在时间轴上将黑暗魔物往回推的概率增加10%
刻面的黄水晶	在近战攻击中增加光系的伤害，同时增加15%的物理攻击力	防御时可以增加15的闪避，持续一回合	在时间轴上将黑暗魔物往回推的概率增加15%
辉煌的黄水晶	在近战攻击中增加光系的伤害，同时增加20%的物理攻击力	防御时可以增加20的闪避，持续一回合	在时间轴上将黑暗魔物往回推的概率增加20%
钻石原石	增加1的速度	在每场战斗中额外获得5%的经验值	增加3%的施法速度
切割的钻石	增加2的速度	在每场战斗中额外获得10%的经验值	增加6%的施法速度
刻面的钻石	增加4的速度	在每场战斗中额外获得15%的经验值	增加9%的施法速度
辉煌的钻石	增加6的速度	在每场战斗中额外获得20%的经验值	增加12%的施法速度
玛瑙原石	增加10%的魔法攻击力	当血量低于20%，就能减少20%的魔法和物理伤害	当血量低于20%，就能增加20%的闪避几率
切割的玛瑙	增加15%的魔法攻击力	当血量低于20%，就能减少30%的魔法和物理伤害	当血量低于20%，就能增加30%的闪避几率
刻面的玛瑙	增加20%的魔法攻击力	当血量低于30%，就能减少20%的魔法和物理伤害	当血量低于30%，就能增加20%的闪避几率
辉煌的玛瑙	增加25%的魔法攻击力	当血量低于30%，就能减少30%的魔法和物理伤害	当血量低于30%，就能增加30%的闪避几率
尖晶石原石	增加15%的物理攻击力	被打断施法时能增加10%的速度，持续一回合	每一回合在时间轴上开始行动都能增加5%
切割的尖晶石	增加20%的物理攻击力	被打断施法时能增加20%的速度，持续一回合	每一回合在时间轴上开始行动都能增加10%
刻面的尖晶石	增加25%的物理攻击力	被打断施法时能增加30%的速度，持续一回合	每一回合在时间轴上开始行动都能增加20%
辉煌的尖晶石	增加30%的物理攻击力	被打断施法时能增加40%的速度，持续一回合	每一回合在时间轴上开始行动都能增加30%
公主之石	攻击力上升40%	减少25%的物理和魔法伤害	增加35%的魔法攻击力
艾琳之石	致命一击的几率上升2%	闪避增加2	被打倒后，在战斗结束时会复活且体力恢复50%

注：艾琳之石为DLC内容。

收集要素



游戏中主要有宝箱、星尘和自白书这三种收集要素。宝箱中有各种各样的回复道具和奥库利；星尘的位置一般比较隐蔽，入手后可以给一名队员增加相应的能力值；自白书也隐藏在场景中，全部收集齐可以解锁一个奖杯，在菜单的“自白书”选项中可以查看已经收集到的自白书。这几个要素的具体收集位置会在后文的流程中一一提到。以下为可使用道具和星尘的效果一览。

道具名称	效果
愈合进补	回复50%的血量
强效治疗药剂	回复100%的血量
魔法药水	回复75%的魔力
强效魔法药水	回复100%的魔力
妖精花蜜	回复50%的血量和50%的魔力
强效妖精花蜜	回复100%的血量和100%的魔力
萤火虫药剂	补充微光的光量槽
解药	治疗全体的病痛状态
复活	复活一位阵亡的队友并回复80%的血量
速攻药剂	增加单体队友50%的速度。持续四回合
平静药剂	降低目标魔物速度50%，持续四回合
伤害药剂	伤害增加30%，持续五回合
防御药剂	物理防御增加30%，持续五回合
魔法防御药剂	魔法防御增加30%，持续五回合
势不可挡药剂	避免单体队友在施法时被打断，持续四回合
势不可挡药剂（全体）	避免全体队友在施法时被打断，持续四回合

星尘	效果
血量星尘	最大体力+5
魔力星尘	最大魔力MP+5
力量星尘	攻击力+5
防御星尘	防御力+3
魔法攻击星尘	魔法攻击力+3
魔法防御星尘	魔法防御力+3
闪避星尘	闪避+1
速度星尘	速度+1
暴击星尘	致命一击+1

支线任务

与特定的雷姆利亚居民对话可以接受支线任务，完成某些支线任务不仅可以得到新的队员，也可以获得各种各样的物品奖励。在菜单的装备栏中可以查看已接受的支线任务，以下为所有支线任务的简单介绍，具体的完成方法请参考后文的主线流程。

任务名称	接任务的地点	任务内容
露贝拉的困境	出修道院后在第一个浮游岛上与露贝拉对话	在第七章的艾琳峭壁找到崔斯第
高仑的困境	打完祭坛旁的巨人BOSS后进入门中，调查地上有感叹号图标的地方	帮高仑找齐他的身体部件
菲恩的困境	坎培利村的水井旁	打败第四章的BOSS解救菲恩的族人
牧羊人的惊慌	拯救了菲恩的族人后与亚福老爷爷对话	打败粉色大树附近的3只大蜘蛛
阿基里斯的冒险之旅	从水井旁的路牌回到村子的入口，一直向右走与女坎培利人对话	在兰伯特平原找到飞天猪阿基里斯
免费交易	在波普利镇小镇的高塔上与拉小提琴的老鼠对话	用苹果换来黄金
布鲁姆斯的地狱火	进入波普利镇小镇高塔左下方的房子与NPC对话	消灭地下室中所有的小怪
罗伯特的困境	在玛格娜身体中的金库前触发任务	解开金库大门的谜题并进入金库中
奥耶格斯的困境	在第八章中自动触发	拯救奥耶格斯的族人
辛贝尔的秘密	调查双鱼村悬崖上方的雕像	找到辛贝尔的黄金宝藏
小洁的困境	在双鱼村与小洁对话	击败双鱼村的巨人BOSS后将小洁父母的消息告诉小洁
失落的光芒	进入地底之渊后一直向右走与巨大的萤火虫对话	帮萤火虫找到他失散的兄弟姐妹

主线流程

第一章 女孩和萤火虫



路过了有□图标的石台后，推动它到右侧，跳上石台来到右侧的平台，继续前行会看到宝箱（学会飞行技能后可回来拿取）。



从平台上至左侧的树上，一直向左走会看到宝箱。返回原路沿着树干一直前行上至上方平台，行至一颗粉色的树前会发生剧情，动画后跟随微光前行。



从路上的断裂处跳入河中，在最左侧会发现宝箱。



继续右行会继续触发剧情，行至大树前会看见三盏灯，树上有三个图像，操作微光按住灯会出现投影，将投影对准树上的图像即可开启前行的门。进入门中拔出雕像前的剑，场景右侧会出现小怪并进行战斗教学。消灭小怪后从场景右侧继续前行。



一直往右走，在有小怪的平台右侧可看到宝箱。



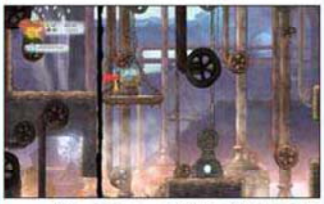
进入黑暗区域后一直右行可发现宝箱。



在第一个转角处有一个可收集愿望的花丛，在其上方可看到宝箱。



推动道路上石台到右侧，上平台后一直往左走，使用微光可打开左侧悬崖上的宝箱，返回原路继续向场景右侧走会进入第二章。原路返回跳上上层的道路，行至一道门前会发生剧情，拉动门前的石台到左侧跳上平台，用□键调查平台左侧的门可进入。



进入后是一道关于推箱子的谜题，使用微光照亮场景中间的宝石，放下上方的移动平台，让欧若拉跳上移动平台，再继续使用微光照亮中间的宝石机关让平台上升。将左侧的石台推上移动平台，照亮宝石机关让平台下降接着将石台推向右侧。跳上石台来到场景右侧再拉动另一侧的石台，跳上去后继续向左走拉动推杆会启动上下移动的平台，将之前从高处平台推下的石台推上平台，用它压住道路上的机关，道路前方的门就会开启。



进入门后先向左走可以看到一个青色宝箱，拿取后向右行启动推杆就可以打开大门。



继续前行会触发剧情，跳至最左侧用□键和左摇杆转动转盘，当宝石置于转盘最上方时，将微光放在该宝石上就会出现宝石颜色的投影，将投影对准场景上方对应颜色的宝石后即可把宝石点亮，把红、绿和蓝色三个宝石都点亮后就会触发第一场BOSS战。

BOSS战打法



第一场BOSS战是对阵两个石像守卫，石像守卫除了普通的物理攻击和带有减速效果的攻击外，还会使用加速、自身强化和回血的技能。由于石像的弱点是光属性，因此可提前使用技能点习得光系攻击技能，并集中精力先消灭其中一个守卫。然后注意使用微光调控行动时间轴的顺序，让欧若拉的顺序尽量保持在与守卫较近的距离。略微领先时使用己方的攻击打断守卫的攻击，略微落后时可开启防御，有利于控制整场的节奏。

获胜后获得魔法攻击星尘，剧情动画后欧若拉习得飞行技能。







在场景最左上，右上和最上方各有一个宝箱，从左上方的出口飞出会来到第三章。

第二章 光之女王



跳上路边的喷泉并沿着左侧依次向上的平台上行，打开平台上的宝箱会获得红宝石原石。



在黑暗场景最右侧可看到宝

第三章 往西走



在场景上方会得到自白书#1。



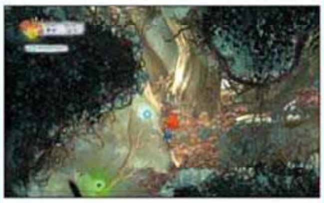
绕过大树来到场景下方可得到魔力星尘。在场景的第一个浮

游岛上与小丑露贝拉对话可让其加入队伍，并接受支线任务“露贝拉的困境”，由于该支线任务可随主线完成因此后文会对其进行简要说明。



从下方的门中返回之前解推箱子谜题的房间，该门的上方有一个宝箱，需先用微光点亮左上方的宝石机关才能打开通往宝箱的道路。





出来后飞入左侧的树林，进入树叶之间的隐藏区域后往左走会看见一座小屋，进入小屋来到右下方会看到宝箱，左下方则有血量星尘。



返回原路继续左行，在第二个浮游岛上进入右侧的小屋，打开宝箱会得到两个愈合进补。



出小屋后，在浮游岛的左下方有一个宝箱。



继续向左走，必经之路的半空中有一个青色宝箱。



在第三个浮游岛前先往下走，在树顶上可以看到一个宝箱。



继续下行可在右侧的瀑布上找到宝箱。



打开第三个浮游岛的宝箱可得到魔法药水。



浮游岛的左下侧有一个青色宝箱。



从第三个浮游岛的左下方的细道进入荆棘林可找到力量星尘。



继续下行可在平台上看到一个宝箱。



在第四个浮游岛前下行，在左下方会看到防御星尘。





从第四个浮游岛上的宝箱中可获得复活药剂，进入右侧小屋的宝箱中则可获得两个红宝石原石。



在第四个浮游岛左侧可打开青色宝箱。



经过第五个浮游岛后下行，在树顶上可找到宝箱。



继续下行，通过之前的断裂处后飞入右下的隐藏区域可入手防御星尘。



路过之前触发剧情的粉红色的树后，沿着路一直往左飞会看到一个青色的宝箱。



继续往左飞，在树顶上有一个宝箱。



来到游戏开头欧若拉醒来的祭坛，在左侧的悬崖上可以看到一个宝箱。继续向左飞走会遇到巨人，这也是本作的第二个BOSS。

BOSS战打法



巨人旁的两只小怪会释放单体减速技能，十分影响行动顺序，因此可先集中精力将其解决掉然后再消灭BOSS。BOSS的巨人之怒除了较高伤害外还有一定几率推迟行动，因此过程中要注意给露贝拉补充MP，利用其治愈技能回血，由于巨人的弱点是物理攻击，因此让欧若拉和露贝拉使用最基本的物理攻击进攻即可。获胜后可获得血量星尘。



打完BOSS战后在上方半空中可收集到自白书#5，下载了DLC的话进入门后调查有感叹号图标的地方可以接到“高仑的困境”这一支线任务，欧若拉需要帮助高仑找到他的身体部件。



在接任务地点的下方有一个宝箱。



向左走来到分叉路的地方，上方小怪的身后有一个宝箱。



继续向左走会得到高仑的双臂，最左侧则有一个宝箱。



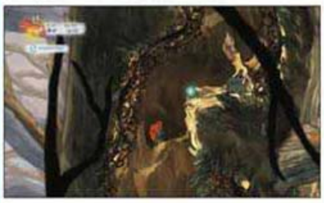
向下走，在蜘蛛小怪的身后也有一个宝箱。



在下方的左侧有一个宝箱，拿取后走至最左侧可获得高仑的身躯。



返回原路继续左行，在上方可看到一个青色的宝箱。



到达尽头后一直向上走，在右侧的小怪身后有一个宝箱。



继续往上走，左右两侧各有一个宝箱。



从场景最上方来到树顶上，在左侧可发现高仑的双腿，此时会自动触发剧情，高仑恢复了原状并加入队伍，支线任务“高仑的困境”完成。



返回原路继续左行，快到出口处会收集到自白书#8。



在场景下方有一个宝箱。



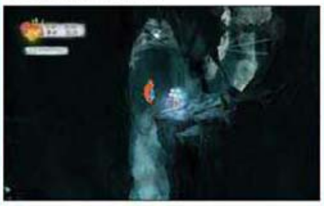
在树丛上有一个宝箱，继续往左走就来到了乌鸦聚集的坎培利村。

第四章 深黑之井





来到坎培利村后路边的房子里都有宝箱，在两栋房子之间有通往村中的小路，进入后向左走与矮人对话会接受支线任务“菲恩的困境”，完成该支线需击败本章的BOSS。进入矮人右侧的水井中，进入前会发生剧情，矮人菲恩会加入队伍。





来到井下后先走右侧的道路，拿取青色宝箱中的物品后继续往上走，路上的机关推出速度较快，让欧若拉在飞行时按X键加速通过即可，路的尽头也有一个宝箱。





下来后在场景最右侧也有一个青色宝箱和一个普通宝箱。



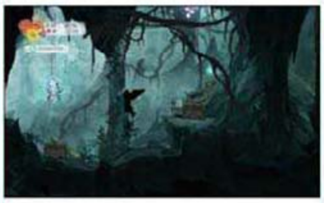
返回原路，走左上方的路可以拿到血量星尘，此处的机关速度较慢，玩家看准时机通过即可，也可以用微光照亮上方的宝石让机关停止运作。



下来后走左边的路可以看到一个青色宝箱和一个普通宝箱。



在路的尽头会看到一扇门，走下方的道路会看到一个青色宝箱。



沿着机关来到上方的平台可以看到两个普通宝箱。



返回门前，用微光照亮门前的灯，将投影投到门上即可开启门。



进入门后一直向右走，在上方有两个普通宝箱。





往下走可以在右下方看到一个青色宝箱，最左侧则有一个普通宝箱。



来到广阔的区域后向上走可入手魔法攻击星尘。



在上空会得到自白书#3。





在场景的中间与佛像头上的乌鸦对话可触发剧情，右下方有一个青色宝箱，继续向右走还可以看到一个普通宝箱。拿取宝箱中的物品后一直向右走会触发剧情，第三个BOSS三头蛇也会在此登场。

BOSS战打法



三头蛇从左至右依次为使用火属性攻击的红色的蛇、使用土属性攻击的绿色的蛇和使用水属性攻击的蓝色的蛇。火蛇可进行全体攻击，弱点属性是水；土蛇则可使单体陷入瘫痪状态，其弱点是火属性，而水蛇没有特别的其他能力，其弱点属性为雷。由于土蛇的速度极快，因此玩家可以集中精力先消灭它，然后再消灭火蛇避免其一直使用全体攻击中断己方队员的施法，最后剩下的水蛇就轻而易举地拿下了，此战中需使用会三种属性魔法的菲恩。

战斗获胜后触发剧情，村中的人都恢复了原状，“菲恩的困境”也自动完成。与领袖右侧的亚福老爷爷对话可接受支线委托“牧羊人的惊慌”。从水井旁的路牌回到村子的入口，一直向右走与女坎培利人对话可接受支线任务“阿基里斯的冒险之旅”。



使用地图回到游戏开头的祭坛处，打败粉色大树附近的3只大蜘蛛即可完成“牧羊人的惊慌”。





返回坎培利村继续往左走，在必经之路上会看到一个宝箱，在此宝箱正上方的树顶上也有一个推杆宝箱。





在第二个风口处左侧有一个宝箱，下方则有一个青色宝箱。



继续往下方走，青色宝箱的左侧有一处隐藏通道，进入后可看到宝箱。



往右侧走也有一处隐藏通道，门的右上方有一个青色宝箱。



进入门中沿着左侧的通道一路下行会看到一个宝箱。



启动最右侧的宝石机关，放下石台，将石台拖到下层平台的最左侧，注意不要将石台停在下层平台的风口上，不然石台会被吹走，开启机关后来到场景上方，会看到三个宝箱和一个魔法攻击星尘，拿取后开启左侧的机关出门。



进入会间歇性出风的道路，在上方的隐藏区域中有一个魔法防御星尘。





出去后顺着左侧向上的风上行，左侧有一个魔法防御星尘，在右侧则可获得自白书#6。





在右下侧和其右上方的树顶上分别有一个宝箱，拿取后沿着原路继续向左走进入兰伯特平原。

第五章 一场意外的重逢



进入兰伯特平原后在入口处就可以看到第一个宝箱。



在第二道瀑布前有一处隐藏道路，进入后可拿取青色宝箱。



第二道瀑布下方的第一个平台右侧有一条隐藏道路，沿着机关下行可找到宝箱。



在第二道瀑布最下方的平台上有一个宝箱。



向左走会看到青色宝箱。



在前两个宝箱中间的正上方有一个青色宝箱。



打开上方的机关可开启前方的道路，飞行时要注意保持在风车的扇叶之间，不然会被扇叶上的尖刺刺中从而掉血。



进入下一个场景后会触发剧情，欧若拉的二姐诺拉加入队伍。在正上方有一个宝箱。





最下方场景的中间有一个宝箱，在该宝箱的上方可获得自白书#7。



上方的瀑布中有一个青色宝箱。



左侧的平台上有一个宝箱。将平台右侧的石台从平台上的断裂处推下去，压住下方平台上的机关即可开启门。



进入门后一路下行即可找到宝箱。打开最上方的机关后，通往前方的道路会打开。



进入下一个场景后先下行，顺着右侧的风车机关继续下行，会看到场景中有一个血量星尘和一个青色宝箱。



门后的场景中共有十五个宝箱、一个防御星尘、一个魔法攻击星尘和自白书#2，由于部分宝箱和星尘的位置都十分明显因此就不一一说明了。要注意的是场景最左下方的房间中有一个普通宝箱和青色宝箱。右侧的自白书和一个推杆宝箱的拿取需要先进入场景中间的笼子中启动推杆，然后让欧若拉飞到场景右上方，将石台推入右侧的隐藏道路中，此处的右上方有一个青色宝箱，右下方也有一个普通宝箱，最后将石台推至左侧的机关上即可。



返回原路，在场景的平台上有一个宝箱。



进入风车中，在上方有两个机关，推动左侧的推杆可打开门，利用右侧的推杆将下方的机关打横，锯齿朝下，从右侧的门出来后再次进入该场景，沿着机关一路下行，在右侧会看到一个力量星尘，“阿基里斯的冒险之旅”任务中的飞天猪也可以在这里找到，先与猪对话后再用微光照亮它的身子就可以触发剧情，完成后暂时不要急着回去交任务，继续让欧若拉沿着平原前行。



出风车房间后再在下方有一个宝箱。



必经之路的平台和悬崖上各有一个宝箱





左侧的高台上有一个宝箱，其下方有一处隐藏道路，进入后可找到一个推杆宝箱。在路上与孤单的坎培利人可得到六个蓝宝石原石。





继续向左走从瀑布后面的路进入可看到一扇黑色的门，黑门的上方瀑布后面有一个宝箱。进入门后先沿着下方的机关走，场景下方的熔岩会缓慢上升，如果来不及通过的话可以先躲在上方的平台上，道路前方的石门需要用微光照亮上方的宝石才会开启，继续向右走打开两个宝箱会得到电气石原石和绿宝石原石。沿着上方的路一直走到尽头打开机关可返回黑门处。



从黑门出来后继续向左走，在左下方有一处向下延伸的隐藏区域，进入后可收集四个宝箱中的物品。

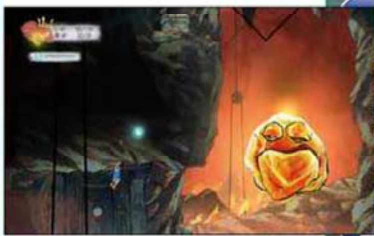


出隐藏区域后在最左侧有一个青色宝箱。





向上飞，左右两侧各有一个宝箱。



在上方平台最左侧按□键可进入隐藏区域，打败巨大的火红石头怪可获得大量经验值以及一个防御星尘，其上方也有一个宝箱可供拿取。



在必经之路的悬崖上可看到宝箱。

第六章 老鼠和玛格娜



来到小镇后在高塔上与拉小提琴的老鼠对话可接受支线任务“免费交易”并得到任务道具苹果，回坎培利村交纳“阿基里斯的冒险之旅”任务，然后来到有水井的村子场景，进入水井右侧第二座房子，与房子中的白胡子老爷爷对话会得到铲子。然后前往祭坛，一直向右走来到有大篷车的位置，与车边的NPC对话可得到油灯。最后回到波普利镇向右走在悬崖下方会看到巨人石像的头和手，向下飞进入到黑暗的隐藏区域中，在区域下方会遇到一只在劳作的老鼠，用油灯可与它交换得到黄金。回到小镇与拉小提琴的老鼠对话即可完成人物，并获得六个力量星尘，NPC右侧的宝箱也别忘了拿取。



左侧的高塔中有一个宝箱。



继续往高空飞会看到一个青色宝箱。





进入左侧下方的房子可接受“布鲁姆斯的地狱火”支线任务，房间中也有两个宝箱可供拿取。进入房间下方的门中，最右侧有一个青色宝箱，下方小怪身后有一个宝箱，左下方有一个隐藏区域，里面有一个血量星尘。打开场景中间的宝箱会出现魔物，将其打败后继续向右走，墙中有一个青色宝箱。推动下方的推杆机关，该机关由于有时间限制，因此需加速飞入右侧的房间中，打开房间中的宝箱击败里面的镰刀魔，拿取出口道路上的宝箱后就可以回NPC处交任务（如果没有出现向NPC汇报的提示则表明场中还有未清理的小怪），会得到两个魔法攻击星尘。



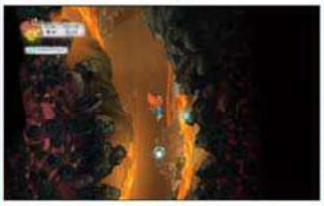
左侧的房屋中有一个青色宝箱。



一路左行与到布鲁姆斯市长对话，出门后会遇到年轻的老鼠罗伯特，对话结束后罗伯特会自动加入队伍，并触发进入巨人石像玛格娜身体中的剧情。玛格娜的身体中流动着岩浆，欧若拉碰触到的话会失血，因此要格外小心。



进入玛格娜身体中在上方和左侧分别有一个宝箱。





向下走的途中有一个青色宝箱，继续往右走也可以一个青色宝箱和一个普通宝箱。下至心脏位置时会触发剧情。



先走左侧的路，会在小怪旁看到一个推杆宝箱。





下方的路中间有一个青色宝箱，继续往左下方走也有一个。





击败最左侧的大蜘蛛，大蜘蛛主要使用物理攻击，并带有减速的技能，不过其弱点也是物理伤害，使用罗伯特打乱它们的攻击节奏，然后用欧若拉同时进行输出，并时不时换上露贝拉进行辅助即可。完成战斗后记得拿取其上方的宝箱和左下方的魔法防御星尘。





返回心脏的中心位置，在下方左侧会看到自白书#9，右侧有一个防御星尘。



在该场景的左方有一个宝箱。





在右侧会发现黑门，进入后沿路有三个青色宝箱，场景中间有一个宝箱比较容易漏掉，一直向右走会发现力量星尘。





继续往下走会触发罗伯特离开队伍去金库的剧情，并接到“罗伯特的困境”这一支线任务。在金库的左右两侧各有一个推杆，将右边扳动两次再将左边的扳动两次后，上方的三个图案就会与门上的图案相对应。随后用微光照亮门周围三个移动的蓝色宝石就可以打开金库的大门。进入金库后“罗伯特的困境”任务完成，玩家可从的四个宝箱中依次获得两个妖精花蜜、三个红宝石原石、一个电气石原石和两个复活药剂。



出金库后一直向右走会看到大蜘蛛，将这只蜘蛛消灭后在场景右上方可拿取一个宝箱，





返回原路从心脏位置往右走，路上有一个青色宝箱，走到尽头会看到大蜘蛛，杀死它后拿取上方的宝箱。回到心脏位置会触发BOSS战。

BOSS战打法



此战的巨型蜘蛛血较厚物理耐性也较高，除了可以使用单体和集体的物理攻击外，还可以使用麻痹毒液让对手陷入瘫痪状态。要注

意的是只要其动作被打断就会发狂让自己和旁边的两只小蜘蛛加速。该巨型蜘蛛惟一的弱点是对魔法的防御较低，两侧的小型蜘蛛则对物理的防御较低，因此玩家一开始先不要对大蜘蛛出手避免其使用加速技能，然后使用队员的单体物理攻击集中消灭两只小蜘蛛。接着换上菲恩和诺拉，使用诺拉的平静技能和微光来减缓巨型蜘蛛的移动速度，使其在时间行动轴上尽量远离己方队员，然后再对己方队员使用加速，通过菲恩的魔法攻击耐心输出即可。

战斗获胜后会获得闪避星尘，并触发剧情，剧情后来到玛格娜处前往艾琳峭壁。

第七章 公爵和公爵夫人



在此场景中飞行时要注意细道上方的尖刺和四处摇摆的尖锐圆状的物品。首先行至最左侧有一处隐藏通道，进入后一直沿路向左走会看到一个推杆宝箱。





出来后靠着左侧墙壁飞会再发现一处隐藏通道，左侧尽头有一个普通宝箱。等右侧的风稍停后继续下行，可在右下方的推杆宝箱中拿取两个红宝石原石。



顺风飞至上方后先往左走，在尽头处向下走会发现隐藏区域，里面有一个宝箱和一个魔法防御星尘。



飞至右侧平台上，从地面发光处进入会发现隐藏的宝箱。



在悬崖上可看到一个宝箱。



悬崖的右上方有一个宝箱。



往左走在差不多的高度也有一个宝箱。



在两道瀑布的中间可以看到自白书#15。



飞至上方的平台，在最左侧有一个宝箱。



再往上一层，最右方有一个宝箱。



中间的平台上也有一个宝箱。



继续上行一层，在最左侧的平台上可以看到宝箱。



右行一小段距离会看到一个青色宝箱。



继续飞至最右侧，在上一层的平台上会看到两个宝箱和一个防御星尘。





照亮道路左侧尽头机关上方的宝石，行至下方会看到一个推杆宝箱，在对面也有一个宝箱。





照亮左上方的机关，进入后有一个青色宝箱，往左下方走也能看到一个宝箱。继续往左走在大篷车的右侧有一个宝箱，与大篷车左侧的小丑崔斯第对话可以完成“露贝拉的困境”任务，崔斯第也会加入队伍。



在下方的右侧有一个宝箱。



原路返回，在有向下的分岔路处往下走，右侧可看到一个宝箱。



继续上行，在镰刀魔的右上方会看到一个青色宝箱。从场景上方的通道一直上行就会来到神殿前，并触发BOSS战。

BOSS战打法



在此战中，倘若亡灵先被打死的话可能会被狮鹫复活，因此玩家必须先集中力量消灭狮鹫，再着手解决亡灵。狮鹫的弱点是物理攻击，其攻击手法主要是使用飞扑造成单体物理伤害，再使用火属性的技能进行单体或集体的攻击，要注意的是狮鹫受到一定程度的伤害就会使用集体减速技能。

亡灵的弱点都是光属性，其使用的技能和狮鹫相似，只是无法进行集体减速。因此玩家一开始可以先使用诺拉的平静技能让敌方减速，然后再使用势不可挡技能为欧若拉和罗伯特加持，优先消灭狮鹫，最后再使用欧若拉的光之魔法和菲恩的法术攻击消灭掉亡灵。获胜后获得速度星尘。



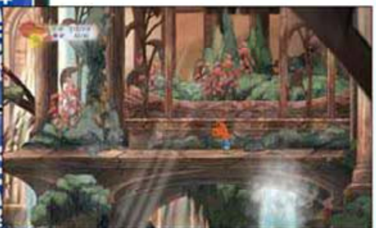
进入月亮神殿，一直往左走在瀑布中有一个宝箱。



继续往左走有一个宝箱。



来到镜子前会触发剧情，在镜子上方有一个青色宝箱，但由于剧情触发后无法使用微光，因此可等微光归队后回来拿取。



右侧平台上有一个宝箱。



左侧平台上有一个宝箱。



继续往上飞，右侧平台上有一个宝箱。



在镜子前触发剧情后，继续往上飞可得到白白书#10。



进入镜子中在上方可得到白白书#14，跟着诺拉继续前行会触发剧情。被守卫放出来后，守卫奥耶格斯也加入了队伍。

第八章 至高之天



向上飞，左侧有一个魔法防御星尘，由于此时无法使用微光因此只能等微光归队后再返回拿取，后文同。



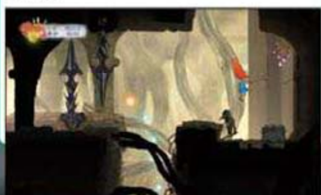
继续上行可收集到白白书#4，右下方的平台上和左侧的平台上各有一个宝箱。



沿着路向下走，在第一处机关向右走，上方有一个青色宝箱，下方有一个推杆宝箱。



通往下方的路上有一个青色宝箱。



右下方平台上有一个宝箱。



通过左侧的机关后，会在笼子里看到一个青色宝箱，右上方则有一个推杆宝箱。

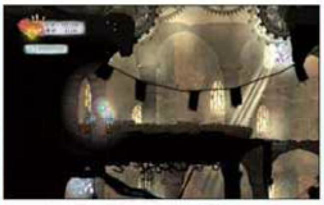


来到下方的机关处后会触发剧情，在左上方分别有一个青色宝箱和一个推杆宝箱。





进入左侧的房间会发现被关起来的同伴，操控下方的推杆将他们释放出来后队员们重新加入队伍。拿取推杆右侧的宝箱后再原路返回拿取之前提到的星尘和青色宝箱。回到机械机关处用微光照亮右侧的宝石，启动地面左侧的推杆然后再将左上方齿轮中的宝石照亮，可让齿轮移到右侧。



左下方有一个宝箱。



右侧室外的笼子里有一个青色宝箱，在上方可以拿到魔法攻击星尘。



下层的右下方有一个宝箱。



继续往下走，在左侧可以看到一个宝箱。



在最下方的平台上触发剧情后，奥耶格斯会暂且离开队伍，与他再次对话可接受“奥耶格斯的困境”任务并让他重新加入队伍，欧若拉也会自动进入奥耶格斯背后的门中。门的下方有一个青色宝箱。



一直下行会在路上看到两个青色宝箱，右侧的墙中有一个闪避星尘。



在下方平台上触发剧情后进入左侧的帐篷，在帐篷顶端可以看到血量星尘。



左下方的帐篷中有一个宝箱。



进入门后，最下方门的右上方有一个宝箱。来到分叉路前会有提示让欧若拉认真查看艾琳雕像的提示，提示是盾牌上的图案，而门两侧的黄色布条、墙壁或门上也刻有图案，走入应图案

的门中即可在迷宫中前进，要注意的是场景不能返回，不然就会回到入口，因此最好一次性拿完场景中的宝箱。正确的走法是在第一个房间进入下方的门中。





第二个房间进门处的左侧有一个宝箱。最下方门的左上方也有一个宝箱，拿取后走左侧的门。



进入第三个房间后一直向右飞会看到宝箱。走右上的门进入下一个房间。



在最下方门的左上方有一个宝箱，拿取后走最下方的门。





右下方的墙壁中有一个青色宝箱，走中间的门可以出迷宫并触发剧情，场景右上方有一个力量星尘，拿完场景中的宝箱后出门会触发剧情，并完成奥耶格斯的委托。



出门后沿着左侧墙壁向上飞会看到宝箱。



地下也有一个青色宝箱。拿取后向右走会遇到科狄莉亚并进入BOSS战。

BOSS战打法



此战中BOSS的弱点是物理攻击，小怪的弱点都是光属性，BOSS的技能主要是使用单体物理或魔法攻击，并带有一定几率的减速，除此之外比较具有威胁的就是其咆哮技能可以让指定的目标瘫痪。其身边的两个死神可以造成单体或者集体的魔法伤害，并可以被动反击物理攻击。因此此战需要使用欧若拉的光属性攻击，并最好先集中精力消灭两个死神。为了保证输出，玩家可使用崔斯第的势不可挡为欧若拉加持，然后使用露贝拉的伤痛防御技能避免欧若拉陷入瘫痪状态。在血量充足的情况下也可以换上奥耶格斯或罗伯特加快战斗进程，不过要注意的是BOSS的动作被打断的话会给自己回血，因此一定要注意用微光或平静药剂等控制时间轴的距离。

获胜后会得到切割的钻石，欧若拉也长大为少女，向右走进入淹没的丘陵。



第九章 双鱼和巨人



宝箱在一开始欧若拉站立地点的上方。



向右走的峭壁中有一个隐藏区域，里面有一个青色宝箱。





继续向右走会看到一个宝箱，其右侧透光的峭壁中有一个隐藏区域，进去后可入手速度星尘。



上方也有一个宝箱。



在悬崖上方调查雕像可以接受“辛贝尔的秘密”的任务，右侧有一个宝箱。



正下方有一处隐藏区域，进入后可看到一个推杆宝箱。



进入第一座房子，最右侧有一个推杆宝箱。



继续右行可触发剧情，在房间的右上方有一个隐藏区域，里面有一个宝箱和力量星尘。



走出房子后在左上方的高台上有一个推杆宝箱。



第三座房子的房顶上。



第三座房子中，除了左侧的宝箱外，右侧还有一个隐藏区域，里面有一个推杆宝箱。



来到下方，在第二座房子和第三座房子之间的水中有一个宝箱，需用微光在附近搜索才能打开。



右侧的高台和下方平台上各有一个宝箱。



右侧有一匹白马的平台上有一个宝箱。





调查宝箱下方的门，向下走拉下平台上的推杆，然后顺着左侧的路游到右上方，机关吹风时需要在附近找好躲避点，等风过了后继续前行，在第一个出风的鱼头雕像处，鱼的眼睛是一个防御星尘，然后拿完下方的魔法防御星尘和场景右侧的三个宝箱后再拉下场景最上方的推杆就可以回到入口。



出去后继续往右走，在水域上方可以找到 。



拿取自白书后，右侧悬崖的最上方和小怪的身旁各有一个宝箱。



进入悬崖中的上层，在右侧可看到一个青色宝箱。



向右走来到悬崖右侧，在青色宝箱的右侧可以看到一个闪避星尘。





继续往下方走可以在中间和最下方的平台上分别看到一个宝箱。



回到悬崖中的最上层和中层将标有罗马数字的石碑推出门外，然后将它们推入底层的区域中。用微光将罗马数字的光投影在墙面上就会进入BOSS战。

BOSS战打法



巨人BOSS的弱点是物理攻击，两旁猎犬的弱点则是光属性。巨人的集体攻击可以让己方队员减速，且其动作被打断时还会释放被动技能有一定几率致对方陷入瘫痪状态。因此可以先使用奥耶格斯集中攻击巨人，然后使用露贝拉和微光进行回血辅助。之后用欧若拉换下奥耶格斯消灭两只猎犬即可。获胜后获得切割的玛瑙并触发支线任务“小洁的困境”，回到之前触发剧情的村落与小洁对话即可完成任务，小洁也会加入队伍。再返回BOSS战的地方进入海底。



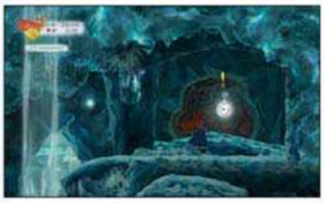
第十章 地底之渊



进入场景后在最左侧有一处隐藏区域，照亮墙壁上的宝石上方的门就会开启。场景左上方其实有一个青色宝箱，最下方也有一个宝箱。由于机关是计时的，因此出去时也需要先移到区域下方照亮宝石才能开启门。



继续向右走，在小怪的头顶上有一个隐藏区域，可看到魔力星尘和两个宝箱。



一直往场景右侧走，在尽头可以看见一只巨大的微光，与其对话可以接受支线任务“ 失落的光芒”。



在其下方有一个隐藏区域，进入后可以看到两个宝箱。

“失落的光芒”任务

注：顺序不分先后。

第一个遗迹



与给任务的精灵对完话后向左走就可以看到遗迹。

第二个遗迹



从地图上返回双鱼村，向右走经过了有白马的平台后，在海面上即可看到遗迹。

第三个遗迹



从地图上返回修道院，向左飞，在第一个平台处向下飞即可看到遗迹。

第四个遗迹



从地图上返回坎培利村，去村口场景然后一直往右飞就可以看到遗迹。

第五个遗迹



从地图上返回波普利镇，往右飞经过孤单的坎培利人后，在右侧可看到遗迹。

第六个遗迹



从地图上返回月亮神殿，一直往下飞在右下方的浮岛就可以看到遗迹。

调查完这六个遗迹后再返回海中与NPC对话就可以完成任务。





完成支线任务后，沿着下方的电流机关一直向右走，进入最右侧的隐藏区域，在尽头会看到一个推杆宝箱和一个青色宝箱。将附近的巨型野猪击败后可获得50000多的经验值和刻面的电气石。



从隐藏区域出来后，在正下方有两个宝箱。



继续向左走会看到一个宝箱。



照亮路上的机关后向上飞可以拿取两个宝箱。





正下方也有一个宝石机关，将其照亮后通往下方的道路会开启，下方的场景中有一个普通宝箱，两个青色宝箱和一个力量星尘。



继续往下层走，最右侧有一个宝箱，向左走沿途有两个青色宝箱。



出来后在正上方的小怪旁有一个宝箱。





再往上一层，一直向右走可看到一个推杆宝箱和一个青色宝箱。



向左走，在一个巨型鱼的雕像旁有一个宝箱。



正上方则有一个魔法攻击星尘。



巨型鱼雕像的正下方有一个隐藏区域，里面有一个宝箱。





继续左行，在射箭小怪的上方可获得自白书#13，左侧有一个推杆宝箱，宝箱左侧有一个魔法防御星尘，拿取后继续往左上方飞会看到一个暴击星尘。



进入星尘左侧的隐藏区域，向上飞在巨型鱼的石像后方可看到一个魔法防御星尘。



星尘的下方有一个青色宝箱。再往下方走有一个宝石机关和一个宝箱，照亮宝石机关后场景左侧的一个灯会变亮。



返回巨型鱼处继续向上飞，进入巨型鱼石像正上方通向右侧的分岔路，在通道入口附近可看到一个推杆宝箱。将右上方的宝石机关点亮。



向左走会看到一个青色宝箱，然后照亮其左下方的宝石机关，三盏灯都被点亮后会出现一个推杆机关。



沿着道路继续左行会看到一个青色宝箱。



来到场景中间扳下机关就可以开启前方的门。场景中有三个宝箱可以拿取，打败场景中的火鸟可以获得50000多的经验值。



出来后向正下方走会看到一个宝箱，左侧道路上有一个推杆宝箱，在其左下方也有一个宝箱，可用微光将其打开。



出通道后在正上方有一个青色宝箱。





从场景下方路的断裂处向下走，左侧有宝箱，继续往左走还有一个青色宝箱和一个普通宝箱。



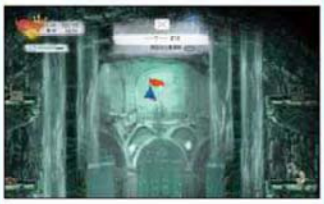
在喷泉前触发剧情后，来到喷泉的左上方会发现隐藏通道，拿取魔力星尘后打开左侧的宝箱后可完成支线任务“辛贝尔的秘密”。返回原路继续左行会触发一场BOSS战。

BOSS战打法



该BOSS的属性弱点是雷，会

使用单体魔法攻击，并有一定几率造成目标瘫痪。此外其还会使用鞭笞进行集体物理攻击。BOSS身旁的两只小怪中镰刀魔的弱点是光属性，巨魔的弱点则是火属性。玩家可以先派小洁上场给敌人降速，然后使用欧若拉和菲恩先消灭掉小怪，再使用菲恩的雷属性攻击进行输出，期间使用露贝拉的病痛防御和治疗等技能进行辅助即可灭掉BOSS。



在场景上方可以入手自白书#16，左右两侧各有一个宝箱。



在下方则有一个普通宝箱和一个青色宝箱。拿取后打开左侧平台上的机关进入门中。



进入门后可以看到一个青色宝箱。





在太阳大殿门前触发剧情后继续往左走，在上方会看到一个青色宝箱，左下方也有一个宝箱。



回到太阳大殿的门前，雕像的基座上分别画着着月亮从亏到盈的样子，从左至右的顺序依次为1、3、2、4，按顺序用微光将雕像手中的道具照亮并投射在门上即可打开大门。



进入门后先来到上一层，用微光照亮左侧会看到一个宝箱，走到尽头推动机关，然后点亮下方的宝石机关就可以沿路进入右侧的场景。



门的上方有一个推杆宝箱。



右侧平台上有一个青色宝箱。



向上走在右侧可以看到一个推杆宝箱。



走至最左侧有一个青色宝箱。



迅速通过机关来到上方可以看到一个推杆宝箱和一个青色宝箱。



沿路有一个青色宝箱。飞到最底部推动机关，然后将门左边的箱子推到最右侧的机关上。箱子下有一个魔法攻击星尘别忘了拿取。



进入上方开启的门中可以得到一个暴击星尘，小怪的后方有一个推杆宝箱。



返回原路，推动场景中间的机关迅速进入右侧的门中就会触发剧情，场景中会布满毒气，此时使用微光一边为欧若拉补血一边收集场景中的物品。在场景的右下方有一个宝箱。



在左右的平台上各有一个推杆宝箱。



点亮右侧的宝石机关进入门中，除了青色宝箱外，继续点亮宝石机关可在上方收集宝箱。走到尽头拉动机关可打开一个通往上方道路的机关。继续来到左侧用同样的方法收集宝箱并打开机关，左侧机关的上方还有一个青色宝箱不要忘了拿取。



在上方可以得到自白书#12。



来到上方的通道后由于会有齿轮机关一路碾压，因此先不要急着拿取墙中的星尘和宝箱，飞至上方平台自动存档后可再回到下方进行收集。下方有两个青色宝箱、一个普通宝箱和一个力量星尘，位置都十分明显在此就不赘述了。



回到上方拿取三个宝箱中的物品，回复一下队伍中的HP，继续上行就会触发BOSS战。

BOSS战打法



BOSS可以进行单体的物理或法系攻击，其头的攻击被打断的话会释放集体势不可挡技能，必杀技海蛇之吻的杀伤力也非常可观。BOSS的弱点是雷属性，因此此战最好派菲恩上场。并且由于BOSS的触手移动速度非常快，因此玩家在进入BOSS战后首先需要用小洁的技能给BOSS减速，之后再使用崔斯第的势不可挡为菲恩加持，配合露贝拉的回血。期间也可以使用欧若拉的光属性攻击进行输出。优先解决掉两只触手后剩下的就没有太大的威胁了。

BOSS战结束后触发剧情，之后便直接进入最终BOSS战。

最终BOSS战打法



最终BOSS的能力比较全面，身旁的两个小怪也足够强力。BOSS主要使用法系伤害，并会通过燃焰提升伤害以及抗性强化和魔法标记提升防御，再加上针对单体释放的势不可挡和复活技能，这都让最后的BOSS战显得十分棘手。BOSS身旁的两个小怪除了单体和集体的法系攻击外，其攻击

也有一定几率推迟对方的行动。由于BOSS和小怪的弱点都是光属性，因此此战必须使用欧若拉，并最好给其他角色也都配上能发动光属性攻击的黄水晶。一开始玩家需先找机会使用势不可挡药，然后让小洁给敌方全体降速。多使用欧若拉的集体光属性攻击同步削减对方的HP（但在可能会打断BOSS施法的时候最好换成单体攻击），并优先消灭掉两个小怪，这样即使它们被BOSS复活其血量也较低不会构成太大的威胁。之后就让小洁对BOSS集中使用干扰技能，期间的回血、复活和势不可挡技能的发动建议都直接通过药剂进行，由于这已经是最后一场大战，因此玩家就不要吝啬药剂，以保全场上的欧若拉和小洁为前提进入持久战吧。

关于二周目

片尾动画结束后欧若拉会回到梅西尔德森林中，玩家可在雷姆利亚继续收集自白书、星尘和宝箱。选择开始新游戏的话可继承角色的等级、能力、收集到的道具、奥库利和自白书。二周目中星尘和宝箱会全部重置，玩家可以再次进行收集。不过怪物们的能力也会相应提升，因此游戏的难度并不会降低，而游戏的主线和支线内容则不会发生变化。

奖杯

奖杯总数	20	铜杯	19	银杯	1	金杯	0	白金	0

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	6小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

摘星者（铜杯）
取得条件：夺回星星
奖杯说明：流程奖杯。

月亮之上（铜杯）
取得条件：夺回月亮
奖杯说明：流程奖杯。

黎明（铜杯）
取得条件：夺回太阳
奖杯说明：流程奖杯。

加冕典礼（银杯）
取得条件：罢黜夜之女王
奖杯说明：流程奖杯。

喜剧（铜杯）
取得条件：露贝拉加入队伍
奖杯说明：出修道院后在第一个浮游岛上与露贝拉对话可让其加入队伍。

捕获坎培利人（铜杯）
取得条件：菲恩加入队伍
奖杯说明：在坎培利的井边与菲恩对话可让其加入队伍。

亲爱的妹妹（铜杯）
取得条件：诺拉加入队伍
奖杯说明：在兰伯特平原与诺拉相遇后，诺拉会加入队伍。

布鲁姆斯契约（铜杯）
取得条件：罗伯特加入队伍
奖杯说明：在布鲁姆斯的波普利镇与市长对话，出官邸后就会触发罗伯特加入队伍的剧情。

卡特奇达血脉（铜杯）
取得条件：奥格耶斯加入队伍
奖杯说明：欧若拉被囚禁后就会触发奥格耶斯登场并加入队伍的剧情。

双鱼人的承诺（铜杯）
取得条件：小洁加入队伍
奖杯说明：打败第九章的巨人BOSS后返回小洁的房中与其对话即可让其加入队伍。

悲剧（铜杯）
取得条件：崔斯第加入队伍
奖杯说明：在第七章的艾琳峭壁，与大篷车旁的崔斯第对话即可让其加入队伍。

10岁生日（铜杯）
取得条件：欧若拉达到等级10

完美主义者（铜杯）
取得条件：升级一项技能到最高等级

奥库利大师（铜杯）
取得条件：制作了奥库利

抢镜人（铜杯）
取得条件：执行了3次突袭
奖杯说明：用微光扰乱小怪并绕指其身后即可发动突袭。

搅局者（铜杯）
取得条件：同时打断3名敌人施法
奖杯说明：在有3名敌人登场的战斗中，等3名敌人的图标都到达时间轴右侧时使用集体攻击打断即可。

羽翼之怒（铜杯）
取得条件：摧毁5名敌人
奖杯说明：最后一次攻击造成的伤害多余敌人剩余HP的一定量的话会显示“粉碎”的提示，此提示出现五次后即可解锁该奖杯。

探索者（铜杯）
取得条件：找到并开启30个宝箱

完美的十四行诗（铜杯）
取得条件：收集所有的自白书
奖杯说明：具体收集位置请参考主线流程部分。

照顾基层（铜杯）
取得条件：完成3项雷姆利亚人的委托
奖杯说明：达成3个支线任务即可，支线任务的具体完成方法请参考主线流程部分。



PSV游戏集锦

迷宫 × 血统 无限 终极版
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
迷宫旅人 2 王立图书馆与魔物封印
超次元动作 海王星 U
行尸走肉
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ
讨鬼传 极
电击文库 战斗巅峰
数码宝贝物语 电脑侦探
伪恋 出嫁
超级英雄世纪
混沌之戒 Ⅲ 前传三部曲
M3 其为黑钢 将死之人的任务
暗魂献祭 Delta













光盘地址：http://www.tudou.com/programs/view/2vkX_jmDUrQ/
密码：K5Efed





特别收录 2014.9.1索尼发布会PSV部分








THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡 II
センノキセキ II
©2014 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Falcom





PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.11

Vita 动态

PS+ 俱乐部
DLC 天国
便携游戏新体验——PSV 开学购买指南

Vita 企划

押上“阳寿”挑战的作品
——窥《俺尸 2》制作人桝田省治的原点

Vita 攻略

尸体派对 驭血
失落次元
东京新世录 深渊行动
超次元动作 海王星 U
俺尸 2 跨越俺的尸体前进吧
真·流行之神
限界凸记 萌录编年史
自由战争
光之子

Vita 劲作

无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道Ⅴ
鼠的世界
失忆症 世界
乐高霍比特人
黄金时代 光鲜记忆
乐高幻影忍者 机械忍者
幻想英雄 无名遗产
讨鬼传 极

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
PSV 专辑 11 光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售